¡La manera fácil y divertida de comenzar a expresarse libremente!

Dibujo PARA DUMMIES®



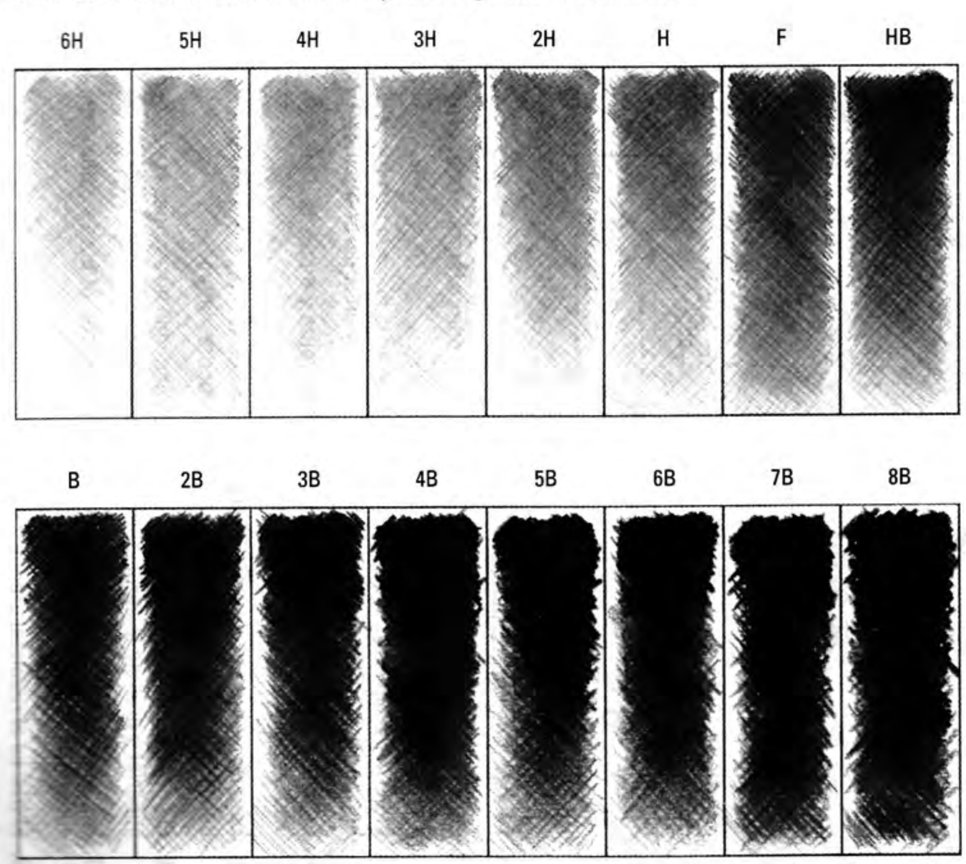
Brenda Hoddinott
Artista y profesora de arte

¡El libro de consulta para todos!

GRUPO EDITORIAL norma

Tabla para los lápices de grafito

Gama de valores tonales de los 16 lápices de grafito más comunes.



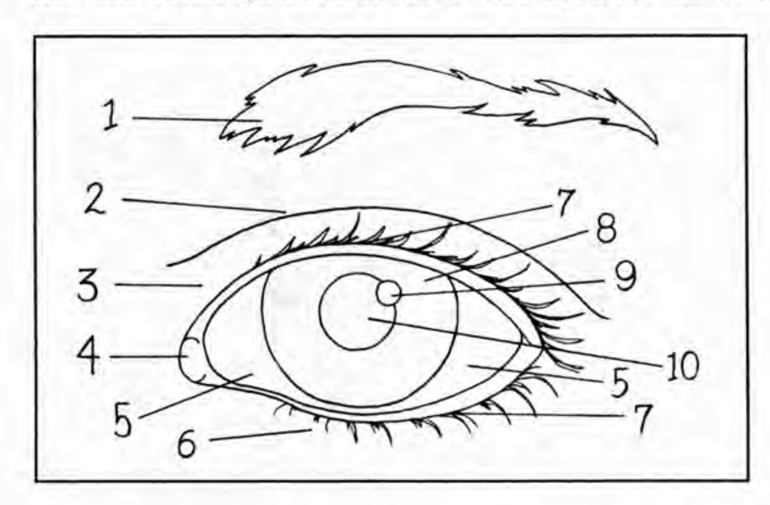
Dibujo para Dummies®

Guía rápida

Dibujo para Dummies® Guía rápida

Las partes del ojo

Saber cuáles son las partes del ojo nos permite dibujarlo correctamente.



1. **La ceja:** Conjunto de pelo arqueado que está encima del ojo.
2. **El doblez del párpado superior:** Doblez de la piel que se forma arriba del párpado superior y que define la parte superior del ojo.
3. **El párpado superior:** Es el pedazo más grande de la piel que recubre el ojo por encima y que se abre y cierra, protegiéndolo en el centro y en la parte superior.
4. **La esquina interior:** Es una forma triangular, rojiza y pequeña que se ve en el extremo interior del ojo, cerca de la nariz.
5. **La parte blanca del ojo (también llamada el globo del ojo):** Es la parte esférica más grande del ojo. Aunque es muy clara, no es enteramente blanca.
6. **El párpado inferior:** Este doblez de piel más pequeño no se mueve tanto como el párpado superior y protege la parte inferior del globo del ojo.
7. **Las pestañas:** Son pelitos finos que crecen desde el borde exterior de los párpados superior e inferior.
8. **El iris:** Es el redondel grande y de color del globo del ojo.
9. **El brillo del ojo:** Es un punto brillante en el ojo, desde donde se refleja de vuelta la luz que rebota sobre el ojo.
10. **La pupila:** Es el redondel oscuro dentro de la pupila, que cambia de tamaño según la cantidad de luz que recibe.

Dibujo PARA DUMMIES®



Brenda Hoddinott

Traducción
Verónica Cárdenas



Bogotá, Barcelona, Buenos Aires, Caracas, Guatemala,
Lima, México, Panamá, Quito, San José,
San Juan, Santiago de Chile, Santo Domingo

Edición original en inglés:
Drawing para Dummies
de Brenda Hoddinott
Una publicación de Wiley Publishing, Inc.

Apartado Aéreo 53550, Bogotá, Colombia.
http://www.norma.com

Impreso por Editora Géminis Ltda.
Impreso en Colombia — Printed in Colombia
Marzo 2007
Edición, Lucía Borrero
Diseño de cubierta, María Clara Salazar
Diagramación, Andrea Rincón
Índice, Bernardo Borrero

Este libro se compuso en caracteres Cheltenham

ISBN: 958-04-8627-1

Tome un tema de actualidad y de interés general, añádale el nombre de un autor reconocido, montones de contenido útil y un formato fácil para el lector y a la vez divertido, y ahí tiene un libro clásico de la serie ...para Dummies.

Millones de lectores satisfechos en todo el mundo coinciden en afirmar que la serie ...para Dummies ha revolucionado la forma de aproximarse al conocimiento mediante libros que ofrecen contenido serio y profundo con un toque de informalidad y en lenguaje sencillo.

Los libros de la serie ...para Dummies están dirigidos a los lectores de todas las edades y niveles del conocimiento interesados en encontrar una manera directa y a la vez entretenida de aproximarse a la información que necesitan.





¡Descubra Dummies en línea!

El sitio web de la serie ...para Dummies es un recurso divertido y amistoso, diseñado para que usted tenga a la mano toda la información que necesita sobre los libros publicados en la serie ...para Dummies. Desde este sitio web usted puede comunicarse directamente con Wiley Publishing, Inc, la editorial que publica en Estados Unidos los libros que el Grupo Editorial Norma traduce al español y distribuye en América Latina. En este sitio usted puede intercambiar ideas con otros lectores de la serie en todo el mundo, conversar con los autores de los libros, ¡y divertirse!

10 cosas divertidas y útiles que usted puede hacer en www.dummies.com:

1. Suscribirse a boletines informativos.
2. Registrar su libro y participar en concursos.
3. Conocer sus autores favoritos en los chats que organiza Wiley Publishing, Inc.
4. Intercambiar información útil con otros lectores de la serie ...para Dummies.
5. Descubrir otros libros ...para Dummies en inglés y en otros idiomas.
6. Comprar artículos exclusivos en este sitio web.
7. Comprar otros libros ...para Dummies en inglés.
8. Hablar con Wiley Publishing, Inc. Hacer comentarios y preguntas y ¡obtener respuestas!
9. Descargar software gratuito.
10. Ubicar otros recursos útiles relacionados con los temas de los libros de la serie.

Sobre la autora



Brenda Hoddinott es artista autodidacta, artista forense e ilustradora. Su tema predilecto para dibujar son las personas, y su estilo es hiperrealista, surrealista y fantástico.

Nació en St. John's, Terranova, en Canadá, y creció en la pequeña ciudad de Corner Brook. Durante su adolescencia dedicaba las horas libres a leer y desarrollar su talento artístico. Por fortuna nadie le hizo dudar nunca de su habilidad para dibujar. Introvertida y soñadora, pensaba poco en el significado de la palabra "talento". Cuando comprendió que para muchos dibujar era difícil o que ello requería de una habilidad especial, ella ya había comenzado su carrera como artista. Con ayuda de diferentes libros, se educó y adquirió un alto nivel técnico. Pasaba horas agradables y provechosas aprendiendo a dibujar, sin necesitar, además, de materiales muy costosos. Cuando tenía 16 años regresó a St. John's, donde estudió arte comercial. Luego de graduarse, trabajó como diseñadora gráfica en agencias de publicidad

A finales de los años setenta, casada y con dos hijos pequeños (Heidi y Benjamin), decidió dedicarse al hogar. Estableció su oficina en su casa, desde donde trabajaba como artista independiente de diseño gráfico para empresas y agencias publicitarias. En su ciudad natal se hizo conocida como artista y retratista, y apareció en numerosos periódicos y revistas. Llevó a cabo más de 1.100 comisiones para entidades privadas y corporaciones; más de 100 fueron comisiones de personajes famosos para las cubiertas de la revista de una pequeña ciudad.

Posteriormente fue contratada en el departamento de recreación de su ciudad para diseñar el plan de estudios y enseñar en el programa de preescolar, dictar clases de arte para niños, y clases de dibujo y retrato para adultos. Gozó enormemente de esta experiencia, que implicó enseñar y desarrollar el talento en estudiantes de todas las edades.

Los departamentos de la policía municipal y federal de Terranova reconocieron su talento especial para captar las facciones humanas en el dibujo, y le propusieron vincularse a ellos como artista forense. Trabajó para la Real Policía Montada Canadiense y la Real Guardia Civil de Terranova, de 1976 a 1982. En 1982 le fue otorgado un reconocimiento especial por su contribución a los departamentos de identificación criminal de su ciudad.

Ese mismo año se trasladó con su familia a Halifax, Nueva Escocia, donde continuó ejerciendo como artista forense y diseñadora gráfica independiente, así como profesora de dibujo aficionado. Ideó un plan de estudios tan novedoso que al cabo de dos años sus clases estaban repletas de estudiantes. Aceptó un cargo como directora del programa de arte del centro cultural de su ciudad. Para éste, contrató y entrenó al cuerpo docente, y diseñó el plan de estudios para varios de los programas infantiles de arte. Al mismo tiempo, en su estudio, comenzó a dictar clases privadas a estudiantes más avanzados (niños mayores de diez años y adultos). Para 1987 había aprendido por sí misma la técnica del óleo y en 1989 comenzó a enseñar pintura también.

De 1988 a 1994 comenzó a exponer sus cuadros y dibujos en galerías y salones regionales de arte. Durante este tiempo su trabajo fue galardonado con más de 20 premios y reconocimientos.

En 1992 recibió una mención de honor de la Real Policía Montada Canadiense. Ese mismo año se vinculó a la Asociación de Artistas Forenses de Scottsdale, en Arizona. En septiembre de 1993 el diario de la asociación, *The State of the Art,* publicó un artículo sobre su trabajo como artista forense. Por intermedio de esta asociación tuvo acceso a numerosas fuentes de información, las cuales le permitieron desarrollar más ampliamente su conocimiento y técnica en el arte forense. También aprendió técnicas de entrevista en criminalística, las cuales aplicaba en diferentes casos con víctimas y testigos. En 1994 fue galardonada con un Certificado de Membresía del Grupo Internacional de Artistas Forenses. En sus veinticinco años de carrera como artista forense ha entrevistado a más de 1.000 víctimas y testigos de crímenes: ha producido más de 1.200 composiciones, y ha hecho posible la identificación en cientos de casos.

En 1998 decidió retirarse de su carrera como educadora de arte y dedicar más tiempo a su propia obra. Hoy en día exhibe su trabajo, con el cual ha sido galardonada en diversas oportunidades. Se desempeña actualmente como dibujante, pintora, escritora, diseñadora de páginas web y artista forense. En 1998 creó la compañía de arte y publicidad Hoddinott Fine Art, y en enero de 1999 creó el sitio web www.hoddinott.com. Además de exhibir sus cuadros y dibujos, este sitio también cuenta con una tienda de láminas y reproducciones de su trabajo.

En septiembre de 2000, y en respuesta a su vocación como educadora, creó un segundo sitio web con el nombre de Fine Art Education, `www.fineartedu cation.com`. El estudiante interesado puede descargar e imprimir desde aquí sus clases de dibujo, diseñadas bajo el plan de estudio propio de la autora. Éste, basado en la enseñanza paso por paso, ha sido ponderado por estudiantes de todas las edades y todos los niveles.

Dedicatoria

Este libro está dedicado al mejor de mis amigos, Rob Roughley, por su apoyo y motivación inconmensurables a lo largo de este proyecto. Le agradezco que se haya "puesto de cabeza" con el objeto de posar, y que me haya permitido cambiar su cara apuesta y joven por la de alguien de 85 años, calvo y con arrugas. Gracias Rob, por haberme escuchado cuando me sentí desanimada, por apoyar mis emociones y obsesiones, y por tu paciencia y ayuda en el proceso de edición.

Agradecimientos

El mayor de los agradecimientos para Mary Goodwin, mi increíble editora de proyecto, y para todo el equipo en Wiley.

Abrazos de aprecio en mi familia: Ed Thomson, mi esposo; Pam y Granville Hoddinott, mis padres; Peter Hoddinott, mi hermano; Karen Unicomb, mi hermana; Klara Thomson, mi suegra; Heidi y Benjamin, mis hijos; y Grandon Porter, mi nieto. Galletas de perro gigantes para Shadow y Chewy por su amor y los increíbles montones de pelo que llevaron al teclado de mi computador.

Un agradecimiento caluroso para Jessica Faust, mi estupendo agente literario de Bookends. Muchas gracias también a mi jefe, John McKeage, por haber creído siempre en mí. Gracias a mi amigo Bruce Poole, por su increíble talento fotográfico. Gracias a todos los amigos que hicieron posible llevar a cabo este libro: Brian Church, Sherri Flemings, Kathleen McCleave, Wilma y Maggie Ross, Jesse Wilts, Maxene Webb, Jason Brown, Jackson Bishop, Susan Fulton-Kaiser, William O. McCormick, Teddy Bono, Carolyn Bedford, y todos mis amigos de Paint-L.

Abrazos para mis antiguos estudiantes, quienes constantemente me enfrentaron a retos, fueron fuente de motivación y me mostraron cómo enseñar.

Por último, pero no menos importante, gracias a mis maravillosos amigos y familia que prestaron su cara, brazos, manos o piernas para los dibujos: Rob Roughley, Heidi y Ben Thomson, Brandon Porter, Anne Sawney, Ben Fong, Chris Church, Claudette Germain, Phil Power, Mike Lemoine, Colin, Adam y Ami Unicomb, Daniel Shouse y Key Wilson.

Tabla de contenido

Introducción

¡Bienvenido a *Dibujo para Dummies*! Este libro enseña las bases del dibujo al artista principiante, así como técnicas avanzadas a los estudiantes de más alto nivel. Así se tengan 9 o 90 años, es posible sacar gran provecho de este libro que, de manera sencilla y divertida, enseña a dibujar.

Hay personas que empiezan a dibujar en la niñez, pero dejan de hacerlo después. Algunos pocos apasionados siguen dibujando en la vida adulta. Otras personas descubren el dibujo tarde en la vida; a veces, bastante tarde. *Dibujo para Dummies* es el libro que a mí me hubiera encantado tener cuando estaba empezando a aprender las técnicas del dibujo.

Yo creo en algo muy sencillo, y es que uno mismo es capaz de aprender a dibujar muy bien, por cuenta propia, tal como yo he aprendido. Con dedicación y sentido de compromiso, se puede lograr. Cada cual debe progresar a su propio ritmo. Con este libro no habrá exámenes ni fechas que cumplir: está hecho para dibujar lo que uno prefiera, en los ratos que encuentre convenientes para hacerlo. No sólo será divertido, sino también fascinante.

Sobre este libro

Es difícil aprender a dibujar sólo leyendo este libro. Dibujar implica llevar a cabo una acción. En este libro hay cientos de ejercicios diseñados para practicar. Además de ser entretenidos, los ejercicios enseñan la técnica necesaria para aprender sobre dibujo. Aquí doy sugerencias útiles y comparto métodos y secretos que aprendí por la vía difícil, es decir, cometiendo errores.

El material que presento aquí busca dar la información necesaria para hacerse uno mismo como artista. Busca igualmente motivar, fomentar la curiosidad intelectual y explotar el talento creativo. Cada cual es su propio profesor, y la manera como mejor se puede aprender a dibujar es practicando.

Una mirada rápida a las ilustraciones de este libro —casi 300— muestra que cada una se refiere a una técnica de dibujo diferente.

Me he valido de mi sentido del humor para hacer variaciones personales sobre temas tradicionales. Esto se ve en el estilo de mis dibujos, que no siguen un patrón tradicional. Antes de iniciar este libro imaginaba que 100 ilustraciones, en promedio, bastarían; sin embargo, al comenzar a escribirlo, quería dibujar todo. Cuánto me gusta dibujar, ¿no?

Igual que en cualquier actividad nueva, siempre habrá que hacer algunas cosas un poco aburridas pero necesarias para adquirir una buena técnica. Sin embargo, con atractivas ilustraciones, este libro busca hacer interesantes incluso los temas rutinarios. En más de 300 páginas se aprenderá sobre técnicas y materiales de dibujo de gran utilidad, tanto para el estudiante que recién se inicia en el dibujo como para quien desea retomar una pasión de la niñez o expandir su conocimiento en la materia.

Además de este libro y algunos materiales de dibujo poco costosos, será necesario saber mirar y tomar el lápiz; serán precisas grandes dosis de motivación, un tanto de paciencia y de dedicación, y un poco de determinación. También habrá que buscar algo de tiempo libre, no perder el sentido del humor, estar dispuesto a divertirse y ¡avanzar!

Ideas preconcebidas

¿Qué ideas preconcebidas sobre el dibujo tiene usted? ¿Las siguientes tres afirmaciones son verdaderas o falsas?

- ✔ Si uno quisiera dedicarse al dibujo, necesitaría saber dibujar bastante bien.
- ✔ Sin "talento" o habilidad natural para dibujar, no tendría sentido siquiera intentar.
- ✔ El dibujo es un don único y sobrenatural, el cual tienen sólo unos pocos.

Cualquiera que haya respondido a alguna de las preguntas con un "falso", comparte mi opinión sobre el arte. Yo estoy convencida de que todo el mundo puede dibujar. Y si a uno no le gusta equivocarse, he aquí buenas noticias: no existe una manera "correcta" o "incorrecta" de dibujar, lo que cuenta es la individualidad de cada cual.

Cómo está organizado este libro

Este libro comienza haciéndonos sentir cómodos con el dibujo. A partir de ahí, se aprenden las bases. Desde comprar materiales hasta cómo tomar el lápiz, y desde el dibujo de la línea hasta el relleno de las superficies. El resto del libro está lleno de temas diversos sobre dibujo, los cuales se pueden hojear sin seguir ningún orden en particular. El objetivo es leer un poco y dibujar un poco; leer otro tanto y dibujar otro tanto...

Parte I: Cualquiera puede dibujar

El título de esta parte lo dice todo. Si aún no estamos completamente convencidos de que el dibujo es lo nuestro, leer y hacer los ejercicios y proyectos en esta parte del libro disipará muchas de las dudas que se tengan al respecto.

Dibujar es una habilidad natural del ser humano. Como en cualquier tarea nueva, dar el primer paso es lo más difícil. Una vez se comienza a trabajar con este libro, se descubre un nuevo tipo de actividad, apasionante, agradable y provechosa.

Será preciso mantener los materiales de dibujo a la mano a medida que se vaya leyendo el libro. Desde el capítulo 1 ya habrá un apasionante proyecto de dibujo para llevar a cabo, el cual he usado con estudiantes principiantes de todas las edades por más de dos décadas.

Es preciso no desalentarse al ver el nivel técnico en mis dibujos. Yo me he pasado dibujando años y años, y de hecho al principio mi técnica era bastante pobre (al menos de acuerdo con mis expectativas de hoy). Aquí presento algunos de esos primeros dibujos (les doy gracias a mis padres por haberlos guardado). Todos tenemos que comenzar por algo, y hacer lo mejor que uno puede ya es suficiente razón para estar muy orgulloso.

Parte II: Poner en práctica las técnicas básicas

El principiante podrá saltarse algunas partes de este libro, aunque yo no aconsejaría pasar por alto estos seis capítulos. Para poder dibujar se necesitan algunas técnicas básicas. Incluso el profesional puede encontrar en esta parte del libro nuevas maneras de practicar las técnicas de siempre.

Esta parte comienza con una serie de ejercicios e ilusiones ópticas para enseñar a mirar como artista. El objetivo es aprender a ver y admirar las líneas en diferentes tipos de ángulos. Luego, mirar y dibujar las líneas de los objetos alrededor. De pasos tales como aprender a mirar en tres dimensiones, proseguiremos a basarnos en la luz para sombrear.

Veremos cómo sombrear utilizando valores tonales y texturas, y conoceremos los cientos de materiales que se pueden usar para dibujar. Incluso la perspectiva se hará interesante con los miles de ejercicios apasionantes e ilustraciones maravillosas que se muestran aquí.

Que esta parte del libro se trabaje en unos días o unos meses no es relevante. Lo importante es valorar su contenido y adquirir bases sólidas en el dibujo. Así es posible evitar las frustraciones a mitad de camino.

Parte III: Hora de empezar a dibujar

¡Es hora de abandonar el nido y salir a volar en alguna dirección! En esta parte enseño cómo comenzar a hacer un dibujo y cómo trabajar sobre un cuaderno de bocetos. Asimismo, busco incentivar el proceso creativo y desarrollar la capacidad de ver. Se aprenderá incluso un poco sobre el mundo del arte forense, jugando el papel del artista policía y viendo cómo lograr un dibujo paso por paso.

Ensayemos a dibujar diferentes cosas, desde objetos inertes (naturaleza muerta) hasta animales que vuelen, ladren, maúllen o naden... El mundo a nuestro alrededor, en constante proceso de transformación, se abre a nosotros mismos a medida que examinamos y dibujamos las flores, los árboles, el cielo, las montañas, los mares y los ríos.

Es posible guardar en la memoria material fascinante para dibujar, y en esta parte muestro cómo extraerlo para poder ponerlo en uso. El poder del ojo humano es igualmente infinito para captar las imágenes, y es inconmensurable la riqueza de los temas que permite llegar a dibujar.

Parte IV: Cómo dibujar gente

Quien crea que dibujar personas es difícil, seguro querrá leer esta parte del libro. Memorizar nombres imposibles de músculos, o

dibujar los huesos y la anatomía compleja, no es realmente lo mío. Es mucho más fácil y divertido dibujar a los seres humanos descomponiendo las partes en las formas básicas.

Los seres humanos más sencillos de dibujar son los bebés. En un capítulo entero analizo sus facciones y proporciones, las cuales son fáciles de memorizar. A muchos artistas les encanta dibujar niños, y con tan sólo unas pocas bases es posible hacer retratos de criaturitas adorables. Para los artistas y retratistas, dibujar adultos también tiene sus dificultades, pero existen igualmente una serie de pasos sencillos que permiten reproducir bien las facciones.

Otro de mis capítulos favoritos en este libro muestra lo más apasionante de dibujar personas. Analizaremos diferentes tipos de peinados, aprenderemos a dibujar gran cantidad de gestos y gozaremos haciendo caricaturas, con instrucciones paso a paso. También enseño técnicas de trabajo de gran utilidad para captar la anatomía en la vejez. Veremos y discutiremos los cambios increíbles que se producen en la cara de una persona a medida que pasa de los 14 a los 85 años.

Es aconsejable tener los útiles de dibujo a la mano a medida que se lea cada capítulo, y ensayar todos los ejercicios y proyectos. Cuando uno encuentra la gracia en dibujar gente, es imposible dejarlo.

Parte V: La parte de los diez

Esta parte del libro comprende todo tipo de técnicas y algunas páginas de gran interés con información adicional sobre el arte. En un capítulo enseño cómo crear paso por paso dibujos de tipo enteramente original. La familia y los amigos quedarán sorprendidos con estas obras de arte.

Por último, será imposible resistirse al capítulo de diez proyectos adicionales, apasionantes y para todos los niveles técnicos. Los proyectos van desde un gato, un perro y una oveja, hasta el huevo de un dragón, una taza y unas cuantas caricaturas.

Los iconos de este libro

Al margen de casi todas las páginas de este libro se encontrarán muchos dibujos o símbolos en forma de círculo. Cada uno acompaña diferentes tipos de información.



Este icono enseña un método más fácil de lograr algo, o dónde buscar más información sobre el tema en cuestión.



Siempre que aparece este icono se da información importante. A veces se menciona algo tratado antes en el libro, otras veces se busca que el lector recuerde más adelante la información.



Este icono presentará siempre información muy importante. Se es libre, sin embargo, de hacer caso omiso de ella, si se prefiere dejar de lado temas enriquecedores de la trayectoria artística. Parte de la información que acompaña a este icono educa al artista en el lenguaje especial del arte.



Cuando aparezca este icono, será preciso buscar los materiales de dibujo, abrir el cuaderno de bocetos, sacar al gato, darle de comer al perro, y prepararse para dibujar un buen rato. Aconsejo hacer muchos de estos ejercicios y proyectos, pues la habilidad técnica mejora con la práctica.



Siempre que aparezca este icono se tratará algo de índole visual. Dibujar es saber mirar. A veces analizaremos información importante en alguno de mis dibujos. Otras veces analizaremos detalles específicos en los objetos alrededor.

Hacia dónde a partir de aquí

No es necesario estudiar este libro en orden. Se puede hojear la tabla de contenido y pasar directamente a los temas de mayor interés. A lo largo de todo el libro hay material de referencia. Por ejemplo, si se nos está haciendo difícil lograr que el tío Ignacio se vea más viejo en un retrato, podemos ver el capítulo 20, "Las caras se transforman con el tiempo", con el fin de aprender a dibujar paso por paso lo necesario para lograr el efecto de envejecimiento.

El principiante tal vez prefiera comenzar con el puro principio, en la primera parte, y avanzar en orden, capítulo por capítulo. Yo recomiendo estudiar cuidadosamente la información y hacer todos y cada uno de los ejercicios y proyectos de la segunda parte.

Una vez se tengan las bases, es posible hojear a voluntad el resto del libro y leer y gozar las partes que más le interesen a cada cual.

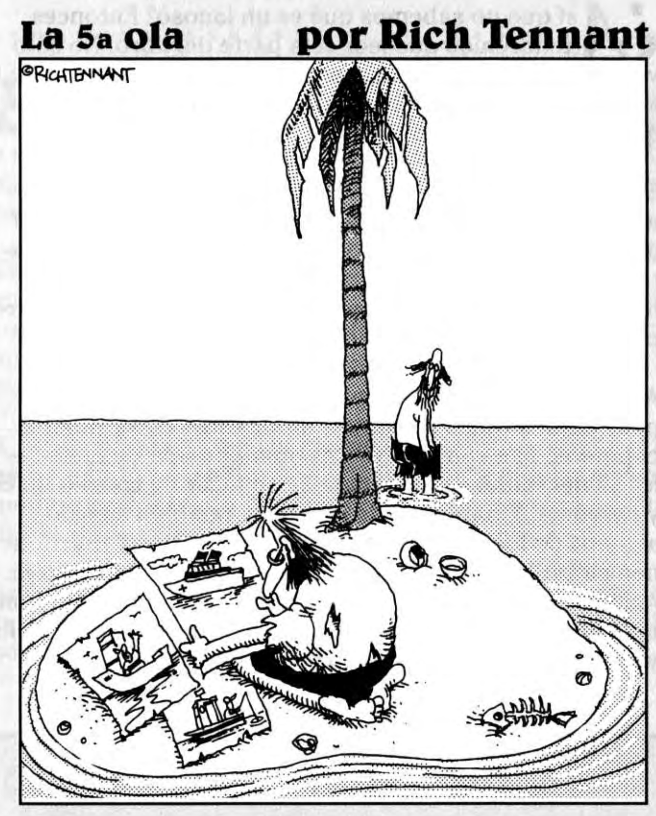
Aunque éste es un libro de referencia, también está diseñado para quienes quieran trabajar de principio a fin. Por ejemplo, el grado de dificultad, especialmente en los proyectos, aumenta a medida que se avanza en el libro.

Quienes ya sepan dibujar bien, podrán estudiar el libro como prefieran; hojear rápidamente las páginas, tomar nota de las ilustraciones que les atraen, empezar a leer donde más les llame la atención, o leer algunas partes, dibujar un poco, leer un poco más y dibujar otro poco.

Parte I

Cualquiera puede dibujar

La 5a ola por Rich Tennant



"Ah, ¿estás hablando de esos barcos? Pensé que dibujar me podía relajar un poquito. Por eso dibujé esos barcos mientras tú hacías la siesta. El que más me gusta es el de la Cruz Roja. ¿Qué tal te parece?"

En esta parte...

¿**A**sí que no sabemos qué es un lanoso? Entonces tendremos que leer esta parte del libro. No sólo veremos qué es un lanoso, sino que descubriremos incluso que pueden vivir en nuestra casa. ¿He dicho también que dibujaremos uno?

El artista no nace; se hace. Bueno, quizás debería reafirmar esto diciendo que el artista se hace él mismo. Aquí doy una charla preparatoria con el fin de motivar el gusto por el dibujo. También doy pautas para comenzar a hacerse uno mismo como artista, sin tener que teñirse el pelo de verde o ponerse aretes en las cejas.

Aunque ya esté listo e impaciente por empezar, vale la pena dedicar unos minutos a mirar estos tres primeros capítulos, que son cortos. Enseñan qué tipo de materiales se necesitan y cómo instalar un lugar de trabajo único y personal. Y hablando de personal, también enseño algunos de los métodos que usan los artistas y que definen su estilo (por ejemplo, la manera de tomar el lápiz). Asimismo, doy pautas para buscar un estilo propio. También muestro qué se encontrará a lo largo del libro, incluyendo ejemplos cortos de lo más interesante.

Capítulo 1

Encontrar el gusto en el dibujo

En este capítulo

- Desarrollar la afición por el dibujo
- Identificar, inspirar y motivar al artista que se lleva dentro
- Dar los primeros pasos en el dibujo

En sólo una hoja de papel un águila puede volar majestuosa sobre las montañas cubiertas de nieve, un niño puede abrazar a su mascota adorada, gotas de rocío pueden brillar al sol sobre una rosa, una sirena puede nadar con los delfines en el mar, o un rayo puede iluminar el cielo en tempestad.

Con el dibujo se pueden abarcar campos inimaginables. Tratar de entender lo que vivimos a partir del dibujo puede hacernos a nosotros mismos y a los demás cambiar la manera como percibimos el mundo. El dibujo es una herramienta poderosa, sobre la cual se puede investigar toda la vida.

A causa de este poder, mucha gente teme iniciarse en el dibujo. En este capítulo le perderemos el "misterio" a dibujar aprendiendo el método para hacerlo. Veremos cómo poner en práctica técnicas de dibujo y cómo usarlas para nuestros trabajos.

Antes de comenzar a leer, necesitamos un lápiz y papel. Simplemente no podremos resistirnos a la tentación de seguir los diez pasos para planear y hacer el primero de nuestros dibujos.

Las posibilidades en el dibujo

Crear un dibujo por iniciativa propia conlleva emoción y satisfacción personal. Ser capaz de hacer esto nos enriquece en todos los campos de la vida. Pensemos en lo siguiente, al considerar aquello que se puede lograr con el dibujo:

- **Nuestros dibujos muestran nuestras impresiones.** El dibujo nos reta a expresar de manera no narrativa lo que vemos. El dibujo permite expresarse sin palabras.
- **Dibujar implica tener una actividad nueva y emocionante.** No se necesitan más que unos cuantos materiales y algunas bases para sentirse orgulloso de lo que uno comienza a lograr.
- **Se puede dar a la casa un toque personal en la decoración.** Basta con enmarcar y colgar algunos de nuestros dibujos para que a la familia y los amigos les encanten. No es de sorprenderse si nos piden algunos para su casa. Por supuesto, éste es un buen momento para animarlos a que ellos también se inicien en el dibujo.
- **Mirando como artistas podemos ver todo a nuestro alrededor desde otra perspectiva.** Dibujar es ver. Como artista, uno inspecciona el mundo a nivel visual con un objetivo enteramente nuevo: ¡encontrar temas de dibujo!
- **Dibujar trae consigo una recompensa evidente.** La razón por la cual dibujamos o quién ve nuestros dibujos no es realmente lo importante. Tal vez nuestra meta sea exponer nuestros dibujos en público algún día. O tal vez sea sólo mostrarlos a la familia y los amigos.

  También podemos escoger guardarlos sólo para nosotros. Los dibujos nos pueden servir como diario en nuestra trayectoria artística.
- **El dibujo relaja, estimula la mente y es un reto a nivel emocional.** Uno PUEDE dibujar, y puede mejorar según el interés, la paciencia y el sentido de compromiso que tenga. Lo más importante es el hecho de que uno está dibujando. El hecho de que está haciendo arte.

Descubrir haciendo

Dibujar es simplemente dar la sensación de profundidad y realidad haciendo ciertos trazos en el papel. Sin embargo, necesitamos adquirir la técnica para saber hacer esos trazos y así lograr lo que buscamos.

Mi opinión acerca del dibujo es simple: se descubre practicando. Leer no más este libro, de cabo a cabo, no ayudará a dibujar. Sólo uno puede enseñarse a sí mismo a dibujar.

Este libro proporciona las herramientas necesarias para aprender las bases del dibujo. Podemos enseñarnos a nosotros mismos, y así, convertirnos en gurús del dibujo. Debemos trabajar según nuestro ritmo y horario.



No se trata de dibujar "bien" o "mal". Se trata más vale de advertir la diversidad en los dibujos y reconocer que cada uno, no importa cuánto lo odiemos, nos permite aprender algo nuevo (incluso si es: "¡No quiero hacer más esto!")

Por lo general, cada técnica nueva requiere de práctica. Desde aprender a tocar un instrumento hasta practicar un deporte, es imposible progresar en algo si no se trabaja. Sin embargo, lo divertido de practicar en el dibujo es que podemos dibujar lo que nos gusta, como y cuando nos guste. Además, nuestra habilidad técnica mejora. Los tres componentes más importantes en el aprendizaje del dibujo son la práctica, la práctica y más práctica.

Muchos de los proyectos a lo largo de este libro permiten poner en práctica las técnicas que es preciso aprender. Tal vez algunas de las nuevas técnicas sean muy sencillas. Otras serán más exigentes y exigen más práctica para lograr hacerlas bien.

He aquí algunas ideas para practicar:

- Dibujar todo cuanto a uno le apasione, siempre que se pueda.
- Si hay una técnica en la que uno no es tan bueno, como dibujar círculos o líneas rectas a pulso, dibujar cientos de ellas.
- Ensayar a dibujar perfectas las letras del alfabeto. Las letras (y los números) tienen todos los tipos de líneas que se usan en el dibujo.
- Escoger lo que para uno es lo más difícil de cada proyecto y volver a dibujar esa sección, o ensayar esa técnica una y otra vez.
- Tener papel y lápiz a la mano, y experimentar haciendo al azar trazos, líneas y rellenos de superficies.



La clave para saber si hemos practicado una técnica lo suficiente es qué tan contentos estamos con los resultados.

Encontrar un estilo propio de dibujo

Como individuos, nuestro arte se desarrolla a nuestro propio ritmo. Así que uno puede pasar mucho tiempo con el cuaderno de bocetos en la mano a medida que busca un estilo propio en el dibujo.

Explotemos nuestra capacidad instintiva para crear y estemos abiertos a nuevas ideas. La gran variedad de temas, estilos y medios que se tratan en este libro buscan incentivar la capacidad para analizar y descubrir gustos personales. La calidad individual de uno como artista irá surgiendo con el tiempo.

Descubrir qué tipo de artista es uno

Yo invertí muchos años, y ensayé cantidades de técnicas y medios, antes de encontrar mi estilo actual. Tómese nota de que uso la palabra *actual*. Aún me apasiona el reto de experimentar con nuevas técnicas, y mi estilo cambia constantemente.

Uno puede descubrir qué tipo de artista es. Nuestros dibujos pueden ser increíblemente realistas, pueden inspirar por su creatividad, o ser fuertes a nivel emocional. En la búsqueda del estilo que mejor nos sirva para el tipo de dibujo que queremos hacer, conviene tener en cuenta lo siguiente:

- ✔ **Buscar el reto experimentando nuevas técnicas y estilos diferentes.** En el capítulo 24 describo diferentes tipos de técnicas, y a lo largo de este libro, incluyendo el capítulo 2, presento diferentes estilos de dibujo.
- ✔ **Usar diversas herramientas de dibujo.** Las herramientas de dibujo no se limitan a objetos materiales, como el papel, los lápices y los estilógrafos. También se consideran herramientas las formas de ver y de dibujar, tales como usar el visor.

  Siempre que encontremos útil una herramienta, técnica o método para lograr lo que buscamos con nuestros dibujos, hagamos uso de ella. En el capítulo 10 hablo sobre herramientas de dibujo.
- ✔ **Hacer diversos ejercicios como método para desarrollar técnicas básicas de dibujo.** A lo largo del libro analizo maneras de dibujar líneas, con el ánimo de enseñar por medio de proyectos apasionantes. En los seis capítulos de la segunda parte presento las bases del dibujo.

Investigar sobre diversos temas de dibujo

En las cosas que más nos gustan podemos encontrar temas estupendos de dibujo. A lo largo del libro podremos investigar sobre un sinnúmero de temas para dibujar, que incluyen:

- ✔ **Gente:** Si uno de nuestros pasatiempos es ver pasar a la gente, encontraremos en los cuatro capítulos de la cuarta parte montones de oportunidades para aprender a dibujar personas.

  Perderemos el miedo a dibujar seres humanos aprendiendo con instrucciones sencillas y técnicas entretenidas. Así podremos tratar temas como éstos en nuestros dibujos, que a primera vista parecen tan difíciles.
- ✔ **Animales:** En el capítulo 16 tendremos la oportunidad de ensayar a dibujar diferentes tipos de animales, ambos a partir de la realidad y de la imaginación.
- ✔ **La naturaleza:** Para los amantes del paisaje, las flores, los árboles y todo cuanto ofrece la naturaleza, doy muchas ideas a lo largo del libro para adquirir destreza con esta temática (especialmente en los capítulos 14 y 15).
- ✔ **Cosas:** Para muchos artistas es un reto dibujar todo tipo de naturaleza muerta, desde juguetes y objetos, hasta las piedras, frutas, vegetales o cualquier cosa.

  Daré ideas para imitar el material de las cosas (el capítulo 8 trata este tema), para iluminar y para evocar sensaciones en los dibujos (ver el capítulo 13).

Uno puede encontrar tiempo para dibujar, y puede destinar un lugar para trabajar en la casa, que sea además sólo para uno. No hay que esperar más para empezar a hacerse como artista y gozar de la experiencia de dibujar.

Proyecto # 1: El lanoso

Es imposible hacer mal este proyecto tan divertido. Quiero recordar que el peluchín no tiene que ser de ninguna manera como el mío. Puede ser un "primo lejano" (muy lejano...).

Las instrucciones son muy sencillas y el único propósito es divertirse. Se necesitan lápiz, papel y un poco de sentido del humor para los siguientes pasos:

1. **Dibujar un cuadrado grande en el papel.**

   El cuadrado sirve como marco de referencia para colocar lo que irá en el dibujo.

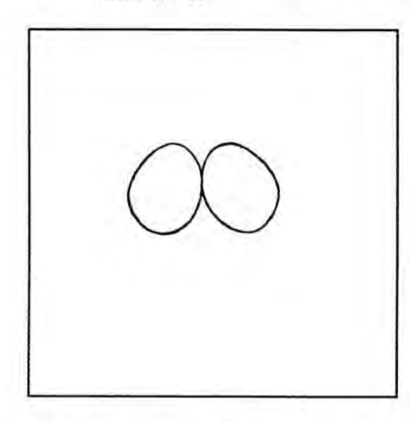
2. **Dibujar el contorno de dos ojos.**

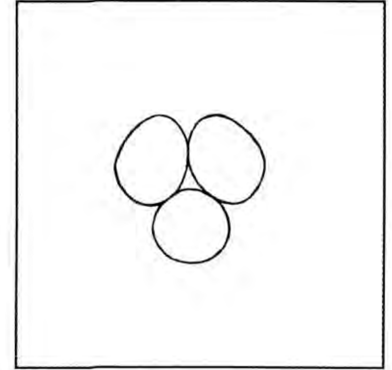
   Si miramos las dos figuras ovaladas que he dibujado, notaremos que se tocan en los bordes interiores.

3. **Dibujar la nariz.**

   El tercer círculo de la nariz se toca con los otros dos. Se debe dejar un espacio triangular entre los tres círculos. En el paso # 8 veremos por qué este triángulo es importante.

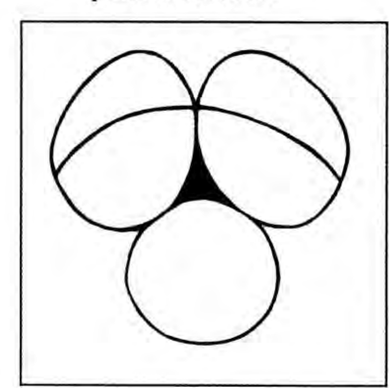
   Con las formas básicas ya listas, ahora queda bastante espacio para la lana, o el pelo o las motas, o como uno quiera llamarle.

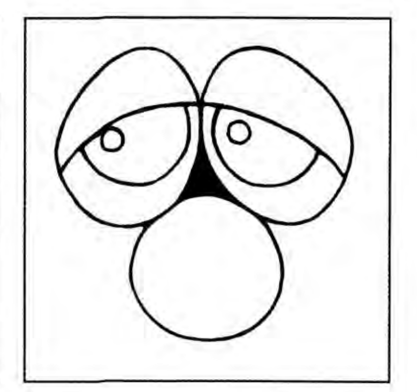




4. **Oscurecer el espacio triangular con el lápiz.**

   Este espacio es el centro del dibujo. Un lápiz 6B es excelente para oscurecer.





5. **Dibujar líneas curvas sobre los ojos.**

   Estas líneas son los párpados. Se dibujan a partir del mismo punto en la mitad de los ojos. Luego se curvan hacia fuera y hacia abajo.

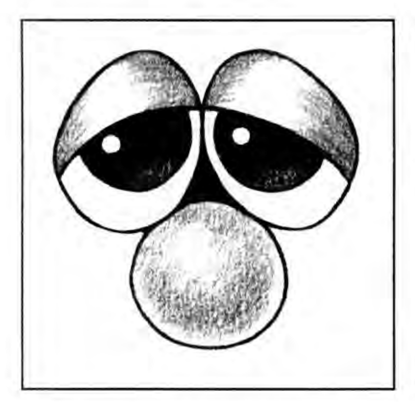
6. **Dibujar dos medios círculos debajo de los párpados con un círculo pequeño en cada uno.**

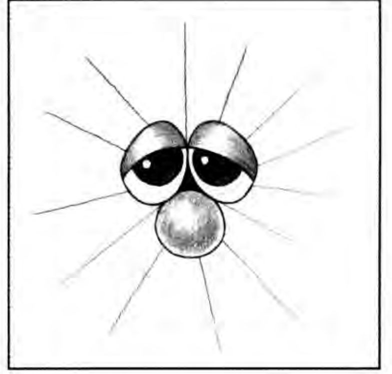
   Cada medio círculo con el círculo pequeño dentro es el iris. Los círculos dentro del iris son el brillo de los ojos. Se dibujan a la izquierda, justo debajo del borde de los párpados.

7. **Rellenar los ojos, los párpados y la nariz.**

   Oscurecer bastante los medios círculos con el lápiz 6B, y suavemente las esquinas en ambos párpados y en la nariz, con el lápiz HB.

   Dejar en blanco un espacio pequeño de la nariz. Esto le da brillo a la nariz.





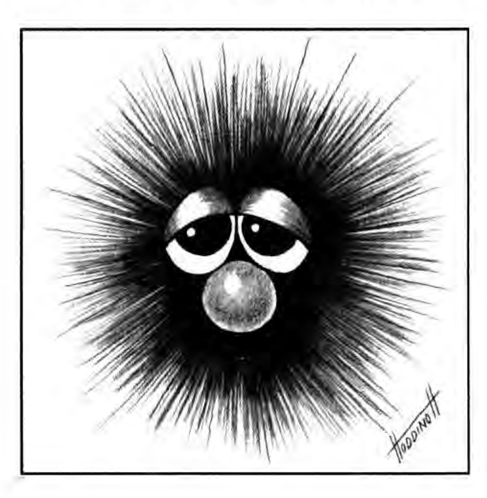
8. **Dibujar unas cuantas líneas rectas a partir del triángulo en el centro.**

   Pretendamos que el triángulo oscuro en el centro de la cara es el centro de un círculo gigante. Estas líneas se parecen a las que hacen los niños cuando dibujan los rayos del sol. Aquí sirven de guía para dibujar el "pelo" en el próximo paso.

   Yo le he puesto mucho pelo a mi peluchín. También se le puede poner menos pelo o hacerlo con pelo crespo. No olvidemos que el propósito de este proyecto es divertirse. Se puede dibujar el pelo como uno quiera.

9. **Dibujar el pelo con muchas líneas rectas (o curvas).**

Dibujar unas cuantas líneas más cortas junto a los ojos y la nariz para hacer ver más pelo ahí.



10. Firmar el dibujo y marcar la fecha por detrás.

¡Felicitaciones! Con este proyecto hemos logrado hacer ojos semejantes a los de los animales y las personas, y una esfera (la nariz), usando sombras. También logramos imitar el material que se usa para dibujar el pelo de los animales y las personas.

Capítulo 2

Hacerse a sí mismo como artista

En este capítulo

- Descubrir qué tipo de artista es uno
- Entender el dibujo a partir de sí mismo
- Instalar el lugar de trabajo
- Escoger qué materiales de dibujo usar

Por lo general, pensamos que el prodigio tiene la habilidad de lograr algo sin mayor esfuerzo. Sin embargo, muchas de las personas prodigio han invertido su tiempo, desde muy temprana edad, en desarrollar su talento. Así han logrado perseverar hasta el punto de sobrepasar el nivel normal y convertirse en genios.

Todo el mundo puede adquirir un nivel alto en un área específica. Sabiendo mejor qué son el talento y la habilidad, podemos hacer del dibujo uno de nuestros fuertes. Hay que tener paciencia con uno mismo. La habilidad se desarrolla con el tiempo.

Dibujar es agradable para muchas personas, incluso para aquéllas con limitaciones visuales, físicas o mentales. Muchas personas que no pueden ver usan técnicas de dibujo como el repujado (o grabado). Otras, a quienes les faltan las manos, han triunfado como artistas aprendiendo a usar las herramientas de dibujo con la boca o los pies.

Para las técnicas que se presentan en este libro sólo se necesita tener dos destrezas:

- ✔ **Se necesita saber ver.**
- ✔ **Se necesita saber tomar el lápiz.**

Quienes no estén impedidos de la vista y tengan las dos manos, tienen como único obstáculo el de cumplir con el compromiso.

Descubrir los gustos personales en el dibujo

Dibujar no se trata sólo de lograr captar bien un objeto. Lo que uno escoge para dibujar, según su gusto e intuición visual, hace el dibujo.

No existe nadie en ningún lugar igual a uno, y por lo tanto no existe nadie tampoco que dibuje igual a uno. Hay muchos factores que influyen en la manera como dibujamos y lo que dibujamos. Algunos de éstos son:

- ✔ Nuestras vivencias, nuestras creencias y nuestra manera de percibir el mundo.
- ✔ Nuestra experiencia con el arte y la historia del dibujo, y nuestro conocimiento sobre ambos.
- ✔ Los diferentes estilos de dibujo que usamos y la manera como los empleamos (en el capítulo 24 hablo sobre estilos personales de dibujo).
- ✔ Las técnicas que usamos para dibujar.
- ✔ La superficie sobre la cual dibujamos y cómo la ponemos: horizontal, vertical o en ángulo.
- ✔ La manera como usamos el lápiz y otros materiales de dibujo.

Definir un estilo propio

El trazo define la manera de dibujar. Se pueden lograr diferentes estilos de dibujo según las técnicas y formas de dibujar que se usen (en el capítulo 24 analizo diferentes formas de dibujo).

Hay una enorme variedad de utensilios para dibujar. Algunos son muy parecidos entre sí y otros son muy particulares. Un dibujo en carboncillo es enteramente diferente de un dibujo hecho con lápiz de grafito o con estilógrafo. También podemos lograr maravillas con el color usando lápices de colores, lápiz de conté y pastel. (En el capítulo 24 ensayaremos diferentes maneras de dibujar.)

Aunque podemos usar diferentes técnicas y dibujar de diferentes maneras, normalmente el estilo obedece a dos categorías de dibujo:

- ✔ **Representativa (o *realista*):** Los elementos y las cosas, tal cual existen en la naturaleza —por ejemplo, los árboles y las

Volver atrás en el tiempo

El dibujo ha existido desde tiempo atrás. A través de la historia, el hombre se ha expresado con el arte, dejando constancia de los acontecimientos y las cosas más sagradas que hicieron parte de su vida. Los dibujos encontrados en las cuevas prehistóricas, por ejemplo, nos demuestran cómo vivía el hombre de ese tiempo.

Las antiguas civilizaciones egipcias usaron el dibujo en la decoración de muchas de sus estructuras, incluyendo las tumbas. El hombre nativo, en las diferentes partes del mundo, usó materiales naturales como la arcilla para representar aspectos de su vida en el dibujo. Maestros tales como Miguel Ángel y Leonardo da Vinci investigaron con el dibujo la ciencia, la anatomía humana y la perspectiva.

Podemos aprender más sobre la historia del arte en Internet o en las bibliotecas públicas. No olvidemos investigar sobre el Renacimiento, el romanticismo, el realismo y el impresionismo. En los dibujos se representan las formas de vida y la cultura de los hombres desde la prehistoria hasta la época moderna. El dibujo de hoy documentará la historia del mañana.

personas—, se dibujan como se ven en la realidad. Para muchos artistas, los temas que surgen de la imaginación, como ángeles y dragones, también son representativos.

- ✔ **No representativa (o *abstracta*):** Se basa en las formas, los tonos y la composición. En el arte abstracto, por lo general, no se reconoce el objeto.



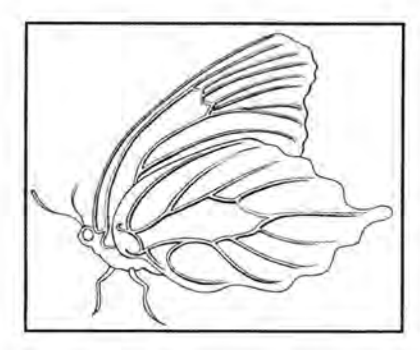
La mayoría de las técnicas se prestan para hacer dibujos de tipo representativo y no representativo. Muchos artistas combinan las técnicas (lo que se denomina *técnica mixta*), o usan ambos estilos, representativo y no representativo, en el mismo dibujo.



Decidir bajo qué estilo regirse en un cierto tipo de dibujo no es fácil. Muchos artistas, por ejemplo, no clasifican sus dibujos. El estilo se va definiendo a medida que uno dibuja. Siempre que dibujemos, conviene atender cómo nos gusta más hacerlo. Lo importante es dibujar como uno más lo siente. No hay un estilo mejor que otro, y los estilos simplemente surgen; con el tiempo uno desarrolla su propio estilo.



En la figura 2-1 se muestran cuatro dibujos de un animalito-mariposa, con el fin de ilustrar diferentes formas de estilo representativo y la técnica empleada para cada uno:



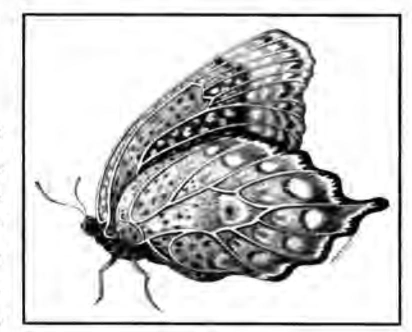
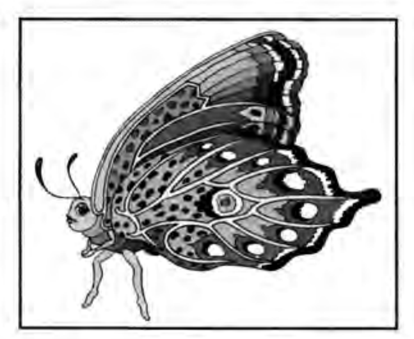



Figura 2-1: Diferentes estilos y técnicas de dibujo.

- ✔ El primero es un dibujo de líneas, realizado en media hora, con un lápiz HB. (En el capítulo 5 se encuentra bastante información sobre el uso de la línea en el dibujo.)
- ✔ Con un lápiz de carboncillo se logra el tono suave del segundo dibujo. Este dibujo me tomó alrededor de 20 minutos. (En el capítulo 24 hablo más ampliamente sobre el carboncillo.)
- ✔ El relleno de la tercera mariposa lo hice con lápices 2H, HB, y 6B. Este animalito me tomó más o menos cuatro horas.
- ✔ Para la cuarta mariposa decidí usar una técnica diferente del lápiz de grafito. Con un estilógrafo dibujé el contorno, luego lo escaneé y le añadí el relleno con Photoshop. Me demoré tres horas.



Un artista puede lograr resultados similares en más o menos tiempo. El tiempo que yo me demoré en cada dibujo sirve para demostrar con cuáles técnicas y estilos se puede trabajar más rápido.

El detalle hace el dibujo

Cada artista tiene una manera particular de abordar el dibujo. Algunos dibujan grande y suelto. Otros dibujan pequeño, con mucho detalle.



En la siguiente sección muestro tres dibujos que sirven para ilustrar maneras diferentes de representar lo mismo. Examinemos detenidamente cada método de dibujo y pensemos, por ahora, cuál nos atrae más.

El boceto rápido

Normalmente uno comienza un dibujo con un boceto rápido, como el de la figura 2-2, que puede ser grande o pequeño. En este boceto me demoré más o menos cinco minutos.

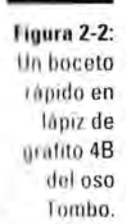



Figura 2-2: Un boceto rápido en lápiz de grafito 4B del oso Tombo.

El boceto detallado

Con un boceto detallado podemos empezar un dibujo o terminarlo en ese punto (ver la figura 2-3). En la figura 2-3 he añadido más detalle al boceto rápido de la figura 2-2. En el boceto detallado, Tombo está más peludo, los ojos se ven más brillantes y la nariz tiene más profundidad. En esta versión del oso Tombo me demoré 10 minutos más.

El dibujo detallado

Este dibujo (figura 2-4) es muy preciso y tiene mucho detalle. Comencé haciendo un boceto suave y gradualmente le fui añadiendo el detalle y el relleno.



Figura 2-3: El detalle del oso Tombo se añadió con lápiz de grafito 2B.



Figura 2-4: El dibujo completo del oso Tombo en lápiz de grafito.

Hacer un dibujo tan detallado como éste requiere de mucha paciencia. Esta parte del dibujo me tomó tres horas. (En el capítulo 11 se encontrarán instrucciones para dibujar este adorable osito de principio a fin.)

Cómo usar los materiales de dibujo

La manera como usamos los materiales de dibujo influye en el estilo. Con lo que uno se sienta cómodo estará bien. El lápiz se puede usar tomándolo con los dedos, o se pueden usar la muñeca, el brazo y el cuerpo entero para dibujar.

La figura 2-5 muestra la manera como la mayoría de las personas usamos el lápiz cuando escribimos o dibujamos por primera vez.

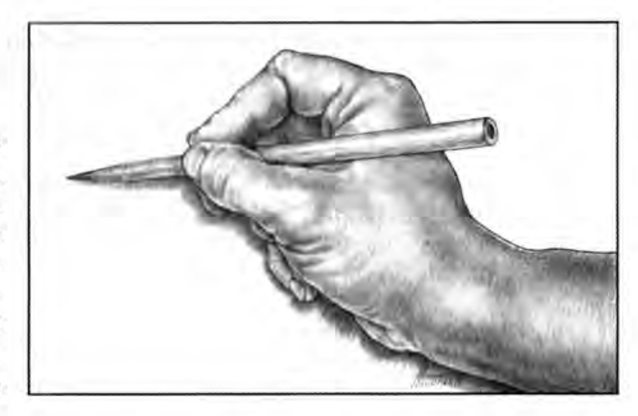


Figura 2-5: Una de las maneras más comunes de tomar el lápiz.

Esta manera de tomar el lápiz permite controlarlo mejor cuando se dibujan líneas delicadas o pedazos complicados, de mucho detalle. Yo tomo el lápiz así en la mayoría de mis dibujos de mucho detalle.

Para usar el lápiz, o cualquier otro material de dibujo, simplemente debemos tomarlo de la punta, con el índice y el pulgar, dejando que el resto descanse en la parte curva dentro de la mano. Así se puede mover el lápiz con los dedos, la muñeca o el brazo.

La otra manera de usar el lápiz (como se muestra en la figura 2-6) funciona muy bien en superficies inclinadas o verticales, o cuando queremos hacer dibujos grandes. Esta manera de usar el lápiz también sirve para hacer bocetos (ver las figuras 2-2 y 2-3 para saber a qué me refiero con hacer un boceto).

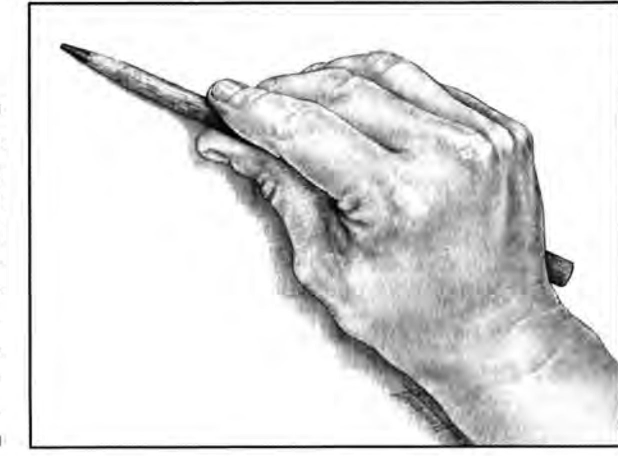


Figura 2-6: La manera de tomar el lápiz para dibujar sobre superficies grandes, inclinadas y verticales.

Si tomamos el lápiz cuando descansa sobre una superficie inerte, nos quedará en la posición correcta en la mano. Cuanto más lejos se tome de la punta, más suelto se puede dibujar. Con este método se usan el brazo, el hombro y el cuerpo entero.

Podemos ensayar el método ilustrado en la figura 2-7 para dibujar de pie, o para dibujar sobre superficies verticales o inclinadas. Yo uso este método cuando hago bocetos sueltos con barras o lápices cortos de carboncillo, de conté o de pastel de tiza, por ejemplo.

Para usar el lápiz así, basta ponerlo sobre la palma de la mano con una parte grande de la punta fuera y hacia arriba (figura 2-7). Con el pulgar se sujeta. Con este método se mueven la muñeca, el brazo, el hombro y el cuerpo.



Figura 2-7: La manera de usar el lápiz para hacer bocetos en superficies planas, inclinadas y verticales.



Al principio, estos métodos pueden sentirse un poco extraños, pero con la práctica uno se va acostumbrando. Lo más importante es escoger el método más cómodo para cada cual. Los siguientes factores influyen en la selección personal:

- ✔ La técnica que se use (lápiz, estilógrafo, carboncillo, etc.)
- ✔ La superficie de dibujo: plana, vertical o en ángulo.
- ✔ El tamaño del papel para dibujar.

Encontrar un lugar y el tiempo para dibujar

Aparte de encontrar el tiempo para dibujar, necesitamos buscar un lugar cómodo para trabajar, donde además se puedan guardar los materiales de dibujo. A mi perro le encanta comer libros, lápices y borradores.

Si vivimos en un espacio pequeño, con varias personas, podemos compartir el área disponible, o podemos instalarnos en un rincón de uno de los cuartos. Si nuestra vivienda tiene un cuarto de sobra, podemos volverlo nuestro lugar de trabajo, exclusivo para el dibujo.

Compartir el espacio para trabajar

Nuestro lugar de trabajo debe ser tranquilo y debe estar libre de distracciones. Para ello, tendremos que organizarnos con nuestros compañeros y establecer turnos de trabajo si compartimos el espacio con ellos. El horario que escojamos debe incomodar lo menos posible a los demás. A continuación doy algunos consejos prácticos:

- ✔ **Fabricar una superficie de dibujo:** Un área magnífica de dibujo puede ser la mesa de la cocina o del comedor, o la mesa del computador. Se puede instalar una tabla portátil de dibujo inclinando uno de los lados con libros de base.
- ✔ **Buscar una silla cómoda:** La espalda no se cansará ni dolerá.
- ✔ **Instalar buena luz:** En el día, una ventana es ideal. Para los días nublados y el anochecer, lo mejor es una lámpara de mesa, flexible, que alumbre directamente sobre la superficie de dibujo.
- ✔ **Conseguir una caja para almacenar útiles:** Una caja de zapatos o una caja para utensilios de pescar, por ejemplo, permite tener los materiales de dibujo ordenados y fuera del alcance de los niños y las mascotas. Se puede guardar fácilmente debajo de la cama o en el clóset. Incluso se puede vaciar un cajón o una repisa para guardar ahí los materiales.
- ✔ **Hacer un portafolio:** Podemos evitar que el papel de dibujo y los dibujos terminados se dañen o se arruguen, guardándolos en un portafolio. No hay necesidad de comprar un portafolio costoso; se puede hacer uno con cartón corrugado o cartón paja (ver más adelante el recuadro "Cómo hacer un portafolio").

- ✔ **Oír música:** Yo oigo mi música favorita cuando dibujo. Podemos minimizar el ruido conectando unos audífonos a nuestra fuente de música.

Instalar un lugar individual de trabajo

Podemos instalar un estudio individual en un cuarto o un rincón desocupado de nuestra vivienda. A continuación doy algunas sugerencias para instalar el estudio en casa:

- ✔ **Mesa de dibujo graduable:** Buscar en tiendas, ventas de garaje o en los avisos clasificados del periódico.
- ✔ **Una silla cómoda, con palanca para subir y bajar:** Se hará indispensable si dibujamos varias horas a la semana. Con rodachines permite moverse de lado a lado.
- ✔ **Opciones de luz:** La luz de día es la mejor, pero también necesitaremos una lámpara flexible de mesa para usar en días nublados y al anochecer.
- ✔ **Muebles:** Una mesa pequeña o una mesa con rodachines nos puede servir para usar los materiales de dibujo mientras trabajamos. Una repisa también es ideal para poner los libros de arte, los materiales de dibujo y los portafolios.
- ✔ **Tablero:** Hay de todos los tipos y poco costosos. En el estudio podremos colgar nuestros dibujos, imágenes favoritas, fotografías y artículos.
- ✔ **Portafolio:** Es indispensable, ya sea para guardar o cargar el papel y los dibujos.
- ✔ **Equipo de sonido:** Será maravilloso poder oír nuestra música favorita en el estudio.

Aquí yo doy sólo algunas sugerencias, pero hay montones de ideas. Las tiendas de muebles y de materiales de arte sirven de inspiración, así como las revistas y los libros de decoración.



Cuanto más claro sea nuestro lugar de trabajo, más agradable y acogedor será.



Encontrar el tiempo para dibujar

Bastará con organizar el tiempo para poder gozar de las oportunidades maravillosas que encontraremos para dibujar a cada momento. He aquí algunos puntos para considerar:

Cómo hacer un portafolio

El portafolio se puede hacer de cualquier tamaño (yo tengo dos: uno de 43 × 53 centímetros para los dibujos pequeños, y otro de 58 × 104 centímetros para los dibujos más grandes). Necesitaremos un pedazo grande de cartón o cartón paja, cinta de empaque, una navaja y una escuadra, o una regla grande (una regla T, por ejemplo). Con esto, para hacer el portafolio basta seguir estas instrucciones:

1. **Cortar un rectángulo grande de cartón al tamaño que se quiera.**

   Ver el primero de los dos dibujos abajo. Es importante tener en cuenta, cuando cortemos el cartón, que lo doblaremos en dos. Yo aconsejo conseguir cartón paja porque, a diferencia del cartón corriente, no vuelve amarillos los dibujos con el tiempo debido a que no contiene ácido. Hay almacenes en los que se pueden comprar pliegos grandes del cartón paja y hacerlos cortar a la medida.

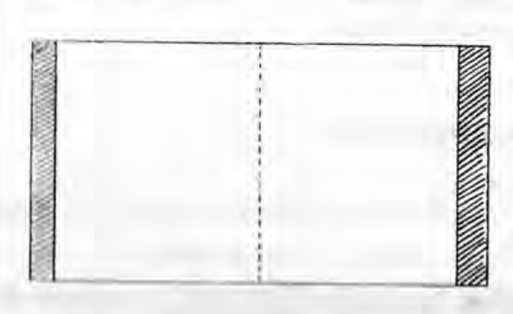
2. **Reforzar los bordes con cinta de empaque (cuanto más anchos los refuerzos, mejor).**
3. **Dibujar una línea recta (un poco fuera del centro) paralela a los bordes con la cinta de empaque.**
4. **Marcar esta línea perforando con la navaja levemente.**

   Sólo se corta muy poco el cartón.

5. **Doblar el cartón por la línea recién cortada, de tal modo que ésta quede hacia fuera.**
6. **Pegar con cinta los dos lados cortos del portafolio y dejar el borde superior abierto.**
7. **Reforzar con más cinta el borde inferior (el lado largo).**

   Para agregarle manijas al portafolio se pueden perforar dos huecos en el centro de cada lado abierto y luego pasar las puntas de un lazo o cabuya delgada por los dos huecos y amarrarlas por dentro.

Podemos jugar con la imaginación y usar lazos de colores y decorar el portafolio con dibujos.





- **Hacer un horario con las actividades del día.** El tiempo destinado a dibujar debe ser uno de los más importantes.
- **Si trabajamos fuera de casa, podemos dibujar en el bus en el camino de ida y de vuelta (¡el único que no puede hacerlo es el conductor!), o podemos dibujar a la hora del almuerzo.**
- **No olvidar las tardes y los fines de semana.** En los eventos sociales podemos encontrar varias oportunidades para dibujar. ¿Por qué no llevar nuestros materiales de dibujo cuando visitemos a la tía Inés?
- **Reunamos a la familia y los amigos.** Podríamos planear reunirnos para dibujar una noche a la semana en el apartamento de un amigo diferente cada vez. Cada uno se puede turnar para traer algo de comer. Habría motivación mutua y todos opinarían sobre los dibujos.

Escoger los materiales de dibujo

¡Es hora de hacer la lista de compras! La expresión "vale lo que cuesta" definitivamente se aplica a las mejores marcas de materiales de arte. Por ejemplo, algunos lápices poco costosos pueden rayar en vez de dibujar homogéneamente, lo que puede llegar a ser muy frustrante.

Es mejor comprar buenos materiales de arte en las tiendas especializadas. Es bueno probar en diferentes sitios, pues muchas veces los materiales de una buena marca se consiguen a mejor precio en otro almacén.



Con los materiales que se listan en la sección "Los materiales necesarios" se pueden llevar a cabo la mayoría de los proyectos en este libro. Si queremos profundizar en el dibujo, necesitaremos los materiales de los cuales hablaré más adelante en este capítulo, en la sección "Para conseguir más adelante".

Los materiales necesarios

La siguiente es una lista de los materiales más básicos. En ella se incluyen los materiales que más se usan para los proyectos incluidos en este libro:

- **Cuaderno de bocetos:** Es indispensable tener un cuaderno de bocetos de pasta dura y papel libre de ácido. Las hojas de los cuadernos de pasta blanda se doblan en seguida.

Podemos escoger el tamaño que nos guste, pero no debe ser menor de 23 × 31 centímetros; un formato menor nos parecerá frustrante para los dibujos grandes y sueltos.

Para que nuestros dibujos no se vuelvan amarillos después de unas semanas, debemos comprar cuadernos de papel libre de ácido.

- **Lápices:** Los lápices más importantes para comenzar son el 2H, el HB, el 2B, el 4B y el 6B. El 2H es el más claro y duro, y el 6B es el más oscuro y suave.



Yo prefiero los lápices de mina porque no hay que interrumpir el dibujo a cada momento para tajarlos. Yo uso el 0.5 (que se consigue en la mayoría de las tiendas) para los dibujos corrientes, y el 0.3 (averiguar en tiendas de arte) para los dibujos de mucho detalle. Para hacer bocetos sueltos y dibujar sobre superficies grandes se puede usar el lápiz de mina 0.7.

- **Borradores:** Los hay de dos tipos: de goma y limpiatipos. El de goma es por lo general blanco y rectangular, y viene envuelto en una tira de cartón donde está inscrita la marca.

  El limpiatipos es gris y viene en una envoltura transparente, donde también tiene la marca. Para dibujar es bueno usar dos limpiatipos. Uno, para borrar lápiz de grafito únicamente, y otro, para borrar carboncillo.

  Si no conocemos estos materiales, podemos pedirle al vendedor que nos aconseje cuál es mejor (en este libro veremos varios tipos de uso para estos borradores).

- **Tajalápiz:** Para algunos materiales de dibujo es necesario contar con un tajalápiz (incluso si estamos usando lápices de mina para los dibujos en grafito).

  Los tajalápices bonitos o con adornos no son aconsejables. Lo mejor es un tajalápiz corriente, de mano, y con dos huecos: uno para los lápices de tamaño corriente, y otro para los lápices gruesos. Estos tajalápices duran mucho tiempo y sólo hay que cambiarles las cuchillas.

- **Reglas:** Yo prefiero las reglas de metal a las de plástico o madera porque duran más tiempo y son más fáciles de usar y de limpiar. Una regla de 30 centímetros sirve para la mayoría de los proyectos, aunque una de 50 centímetros también puede ser muy útil para otras cosas.

- **Carboncillo:** Para dibujar se pueden usar lápiz de carboncillo y carboncillo en barra. El 2B (o 4B) da toda la gama de valores y no ensucia tanto como el blando. En este libro tendremos la oportunidad de ensayar el carboncillo en varios proyectos divertidos.

Para conseguir más adelante

Más adelante seguramente querremos experimentar con otros materiales (en el capítulo 24 doy más información sobre materiales de dibujo). Éstas son algunas posibilidades para incrementar nuestra lista básica de materiales:

- **Lápices de colores:** Los menos costosos no son tan buenos. Como son muy grasosos no se difuminan bien, y pierden el color muy rápido. En la tienda de arte nos pueden recomendar una buena marca para comenzar.
- **Lápiz de conté y pastel de tiza:** En barra o en lápiz son buenos. Un juego básico de conté tiene negro, algunos grises y sepias (cafés), y blanco. Yo prefiero los 2B. El pastel viene en todos los colores imaginables, pero para comenzar es mejor un juego de colores básicos.

  CONSEJO

  Si nos decidimos por el lápiz de conté o de pastel, necesitaremos un bisturí para tajarlo y papel de lija para afilar la punta (el cual se consigue en las tiendas de materiales de arte).
- **Borradores:** Como los limpiatipos se ensucian demasiado después de un tiempo (en especial cuando se usan con carboncillo, conté o pastel), es bueno conseguir varios.
- **Lápices:** Con la gama completa de lápices, 8H a 8B, se puede lograr más flexibilidad en el tipo de sombreado. También podemos experimentar con otros tipos de lápices, como el lápiz de ébano.
- **Papel de dibujo:** Es emocionante usar papeles especiales de dibujo en nuestros proyectos. ¡Es fácil entusiasmarse y escoger todos los colores, materiales y clases que existen! El papel de dibujo que a mí más me gusta es el papel de acuarela de 300 g/m² y grano satinado. Aunque es bastante liso, la calidad del grano permite usar casi todas las técnicas, y es muy bueno para borrar.

Proyecto # 2: La pupila del iris

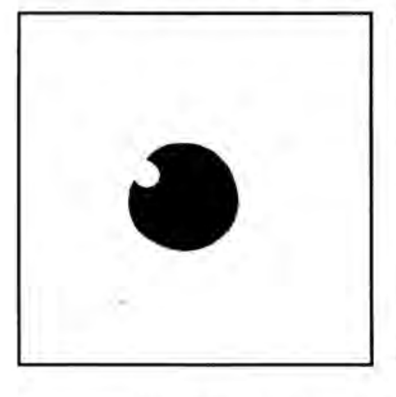
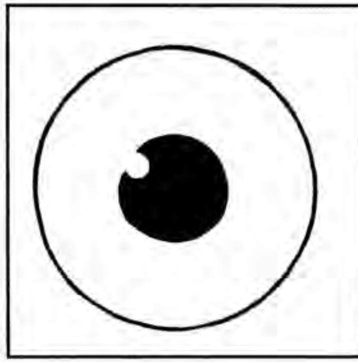


Con este proyecto tendremos la oportunidad de ensayar cada uno de los "juguetes" de dibujo que menciono antes en este capítulo, en la sección "Los materiales necesarios". Tan sólo son necesarios los siguientes pasos:

1. **Dibujar un cuadrado de cualquier tamaño en el cuaderno de bocetos.**

   Para este proyecto, nuestro dibujo será del tamaño de este cuadrado. Necesitaremos decidir si nos gusta dibujar cosas grandes o pequeñas, antes de comenzar. Mi dibujo es bastante pequeño: unos ocho centímetros de área cuadrada.

2. **Dibujar con el lápiz de carboncillo el contorno de un círculo pequeño dentro del espacio cuadrado y dejar en blanco un área con la forma de una "C" de espaldas.**

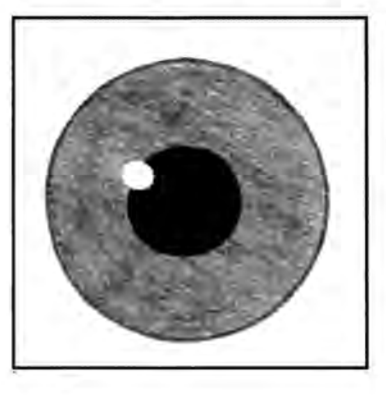
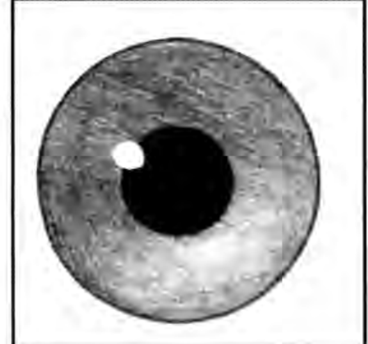



   Debería verse como si alguien le hubiera dado un mordisco al redondel. No olvidemos dejar el área de la C en blanco. Esto le dará el brillo al ojo.

3. **Dibujar con el lápiz 6B el contorno de un círculo más grande fuera del círculo pequeño.**

   Podemos dibujar el círculo grande a pulso, o usar un compás u otro tipo de herramienta para ayudarnos.

4. **Dibujar con el lápiz HB la otra mitad del brillo del ojo (la mitad del círculo más pequeño formado a partir del pedazo que faltaba en el primer círculo).**

Miremos detenidamente este circulito en el primer dibujo, que representa el brillo del ojo. Este círculo hace que el iris se vea real. El brillo se deja igual de blanco que el papel.

5. **Rellenar con el lápiz HB el espacio dentro del círculo grande.**

   Sin incluir el brillo, claro está.

6. **Estirar y moldear el limpiatipos hasta ablandarlo. Amasarle una punta. Usar la punta para esparcir suavemente el relleno del lado opuesto al brillo.**

   Esparcir hasta que el área se aclare un poco más que el resto del sombreado. Con esta técnica los ojos se ven más reales.

7. **Usar el borrador de goma para limpiar cualquier tipo de mancha o borrón en el papel (huellas dactilares, o de cualquier tipo).**

Capítulo 3

El camino en el dibujo

En este capítulo

- Superar etapas a lo largo del camino
- Guardar los recuerdos de la travesía

"Una travesía de diez mil kilómetros comienza con el primer paso".

—*Viejo proverbio chino*

Llegar a dominar los varios componentes del dibujo en su totalidad es una cuestión de tiempo y práctica. Al principio es preciso recordar que no todo sale "perfecto", a pesar del esmero con que trabajemos. Nos espera un camino largo y fructífero mediante el cual llegaremos a desarrollar las habilidades necesarias para lograr hacer un dibujo tal como lo imaginamos.

En este capítulo incluyo indicaciones de guía en el proceso de investigación para llegar a nuevos niveles de progreso. Daré la información necesaria para saber cómo proseguir en cada etapa. En capítulos más adelante aprenderemos más sobre estas etapas de progreso.

He incluido algunos de mis primeros dibujos para mostrar las diferentes etapas en mi desarrollo artístico. Mi propósito al mostrar los comienzos de mi carrera es disipar los temores que se puedan tener ante la idea de explotar la propia habilidad como dibujante.

Hay otro aspecto importante sobre mis primeros dibujos, y es que el dibujo es una búsqueda infinita. El día en que lleguemos a estar completamente satisfechos con lo que dibujamos, no tendremos que dibujar más. Siempre que tengamos cosas para resolver con el dibujo, estaremos en capacidad de progresar. Con el tiempo, uno encuentra las respuestas a cada problema específico, logrando avanzar así a nivel técnico. Yo espero seguir avanzando en mi cami-

no en el dibujo hasta el final de mi vida. Por fortuna, rara vez estoy satisfecha con lo que dibujo y siempre encuentro algo en lo que puedo mejorar la próxima vez.



Es importante guardar nuestros dibujos, a pesar de que no nos gusten en un principio. También conviene escribir la fecha por el reverso cada vez que terminemos alguno. La habilidad técnica que teníamos en el pasado nos demostrará cuánto hemos progresado. Lo que hicimos en un principio vale tanto como lo que estamos haciendo ahora. Igual que en cualquier tarea en la que uno se embarca, llegar al destino no es el fin. Ser capaz de llegar a una nueva etapa en el dibujo cada vez debe ser otro objetivo y motivo de satisfacción.

La línea en el dibujo

Muchos artistas comienzan su trayectoria en el dibujo usando la línea. En efecto, en la infancia es cuando la mayoría de las personas tenemos la primera experiencia con el dibujo, al dibujar líneas con las crayolas y colorear en los libros para rellenar.

Todo lo que uno ve puede ser representado usando sólo la línea en el dibujo. A primera vista, el contorno de un objeto no es tan evidente. Sin embargo, con un poco de práctica podemos aprender a omitir los detalles más complejos del objeto y a ver cuáles son las líneas básicas que lo componen. Estas líneas serán la base para los dibujos más detallados que iremos haciendo a medida que progresemos en el dibujo.



Buscar una taza o cualquier objeto similar que tenga una manija. Ponerlo frente a sí y mirarlo con cuidado. Fijar la mirada en los bordes. Intentar reducir el objeto a las líneas más básicas, como lo hacen en los dibujos de los libros para colorear (ver la figura 3-1).

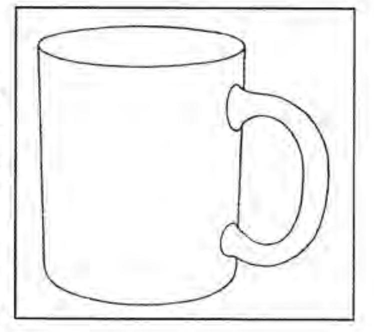


Figura 3-1: Podemos reducir un objeto a sus líneas básicas.

Mis primeros dibujos, como los de la mayoría de las personas, fueron hechos usando la línea. La figura 2-3 muestra cómo eran mis dibujos antes de que conociera la técnica del sombreado.



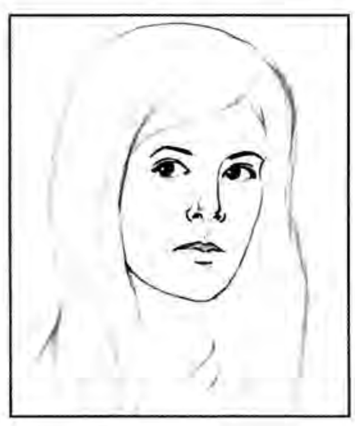


Figura 3-2: En dos de mis primeros trabajos podemos ver cómo dibujos tan complejos como captar a la gente pueden hacerse sólo usando la línea.



Cuando vaya al mercado, compre un libro para colorear. Claro, no para colorear en realidad. En cambio, sí para mirar detenidamente los dibujos de línea. Los objetos que vemos a nuestro alrededor no son de ninguna manera como los dibujos de los libros de colorear, pero esos dibujos de líneas tan simples sí se parecen a los objetos de verdad. Ensaye a hacer dibujos sencillos como los de los libros de colorear, en el cuaderno de bocetos. Por ejemplo, una pelota, una casa o un árbol.

En el capítulo 5 hablaremos más sobre el dibujo de la línea.

Pasar de la línea a la forma

Los jóvenes tienen una capacidad increíble para ver formas en los objetos. Una casa puede ser un cuadrado; y el techo, un triángulo. Un árbol puede ser un triángulo, o un rectángulo grande y delgado con un círculo en la punta. Si cerramos los ojos podemos imaginar o tratar de recordar cómo es el mundo para un niño: un mundo en el que los objetos se reducen a sus formas más sencillas.

Una vez comencemos a reducir los objetos a sus formas más simples (ver la sección anterior), notaremos que todos se componen de formas tan sencillas como el círculo, el cuadrado y el triángulo. Podemos definir una forma aprendiendo a ver el contorno (o los

bordes) del objeto. Los círculos, los cuadrados y los triángulos pueden aparecer de diferentes formas y combinarse para crear figuras más complejas.



Algunos objetos que parecen fáciles de dibujar en realidad no lo son. Otras cosas parecen muy difíciles de dibujar, cuando en realidad son todo lo contrario. Lo que determina qué tan difícil es hacer un dibujo es la complejidad de una forma en cuanto a los elementos que la componen.

Para alguien que apenas está comenzando, transponer en un dibujo las formas complejas de los objetos puede ser algo frustrante y agotador. Si uno se frustra dibujando un cierto objeto tal vez sea porque la forma es difícil de descomponer. En ese caso, intentarlo será lo mejor que podamos hacer, y tendremos razón para sentirnos orgullosos por haber aceptado el reto.

En el capítulo 5 veremos formas de dibujar objetos complejos usando la línea, y en el capítulo 6 hablaremos más sobre la forma.

El uso de la tercera dimensión o la forma

Podemos dibujar las cosas captando las formas básicas con el uso de la línea nada más (ver las secciones anteriores). En muchos casos, se puede hacer un dibujo completo basándose sólo en las formas y la línea. Sin embargo, si queremos que el objeto parezca real y dé la sensación de volumen, tendremos que darle *forma*.

Algo con forma se puede ver como algo que está en tres dimensiones. La forma hace que un círculo se vuelva una esfera; o un triángulo, un cono. El cubo y el cilindro se forman con base en el cuadrado y el rectángulo, por ejemplo. Para darles forma a los objetos nos basamos en la *perspectiva* y las *sombras*.

Al dibujar la forma de un objeto con perspectiva y sombras, le damos volumen. El objeto se verá aun más real si la luz, las sombras y los reflejos están bien captados. (En el capítulo 6 veremos cómo basarnos en estos elementos para dibujar.) La figura 3-3 muestra algunos de los dibujos en que primero empecé a darles forma a las cosas.





Figura 3-3: Algunos dibujos en que primero empecé a darles forma a los objetos.

Darles perspectiva a las cosas

Con la perspectiva es posible transponer los objetos o el espacio en tres dimensiones a un plano de dos dimensiones en el papel.

Podemos darle profundidad a lo que dibujamos si la perspectiva es clara y ha sido bien captada. Captar bien la perspectiva puede hacer que los dibujos se vean reales y que los objetos estén bien vistos. En el capítulo 9 hablaremos a fondo sobre la perspectiva. En la figura 3-5 intenté darle perspectiva a la cabaña para hacerla ver en tres dimensiones.

El gusto por las sombras

Con las sombras se puede lograr toda la gama de grises en el dibujo. Para hacer que un objeto se vea real en blanco y negro (es decir, para darle forma), debemos ver los colores, la luz y las sombras en esta gama de grises. Podemos saber cómo dibujar los tonos claros y oscuros de un objeto si miramos cómo caen las sombras y la luz sobre éste. Para lograr que algo se vea en tres dimensiones le damos *contraste* con las sombras (el contraste es la variación entre los tonos oscuros y los tonos claros).

Para lograr las sombras en el primer dibujo de la figura 3-4, usé diferentes gamas de grises. La luz que entra por la derecha hace ver a las figuras en sombra por la izquierda, lo que les da su forma, en especial a las piernas. Lo que más me divierte es la ropa. Es de otra época. Yo era adolescente cuando hice este dibujo en los años

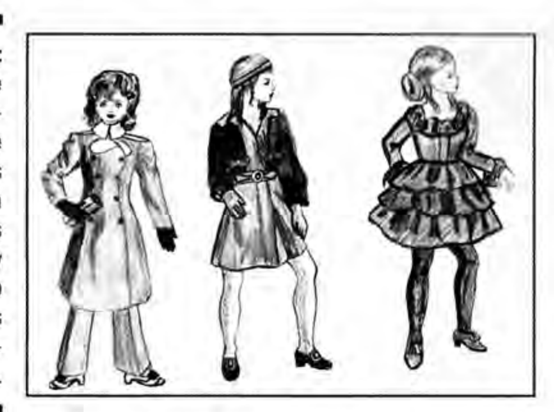



Figura 3-4: Dibujos de moda hechos a base de grises para dar la forma y las sombras, y un retrato de sombras muy contrastadas.

setenta. Y bueno, así pasa con la ropa. Más tarde se volverá a poner de moda.

El segundo dibujo de la figura 3-4 es un dibujo de mucho contraste entre sombras muy oscuras y blanco. Hice esta caricatura de uno de mis profesores de bachillerato en clase de álgebra. Claro que nadie puede saber, porque el vicerrector en esa época era mi papá.

Cambiar las texturas con el detalle

Para muchos artistas, haber llegado a desarrollar la capacidad de captar la textura de las cosas ha significado un momento decisivo en su trayectoria. Captar las texturas es emocionante y permite hacer ver el objeto más real. Pensemos cómo es el tronco de un árbol, la superficie de un espejo, el pelo de un perro o un suéter de lana gruesa. Si los fuéramos a tocar, ¿qué sentiríamos? ¿Cómo representaríamos esto en un dibujo?

La figura 3-5 muestra cómo representaba yo la textura de las cosas cuando estaba en bachillerato. Tratar de hacer que el cielo se vea suave; las montañas, sólidas; los árboles, irregulares, y el techo, áspero, vuelve el dibujo más interesante y real.

En el capítulo 8 encontraremos abundante información sobre cómo captar la textura de las cosas.



Figura 3-5: Uno de los primeros dibujos en que intenté captar la textura de las cosas.

Relacionar los objetos en la composición

Seguramente en lo que más piensa uno al comenzar a dibujar es simplemente cómo plasmar el dibujo de algo en el papel. Es posible concentrarse tanto en aprender lo básico, como ver las formas y las líneas, y en dar volumen a las cosas y representar las texturas, que uno termina poniendo los objetos de cualquier manera en medio del papel. Esto le resta sentido de movimiento al dibujo. En algún momento será preciso planear la composición en nuestros dibujos.

La *composición* se refiere al sentido de balance y armonía que se da a los objetos y al espacio una vez se organizan en el papel. La composición está directamente relacionada con la manera como se percibirá el dibujo una vez esté terminado.

En la frase arriba uso dos palabras claves: *balance* y *armonía*. Cada cual tiene un significado propio. Podemos usar la composición en todas las formas imaginables para lograr lo que queremos con nuestros dibujos. Sin embargo, en un comienzo, será útil tener una guía y un método que nos sirven de base para hacer una composición. Éstos se discutirán en el capítulo 10.

Proyecto # 3: Camilo y Camila

Este dibujo de los gemelos Camilo y Camila nos dará una idea a grandes rasgos de los puntos importantes que trataremos en este capítulo. Trabajaremos con la línea, la forma, la composición y un

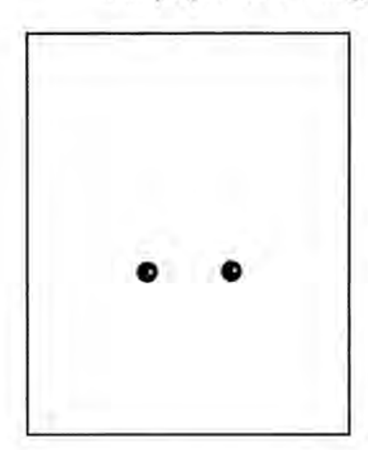
poco con el material de los objetos. Podemos dibujar en la hoja sólo uno de estos adorables diablitos, o ambos (o podemos dibujarlos en hojas separadas).

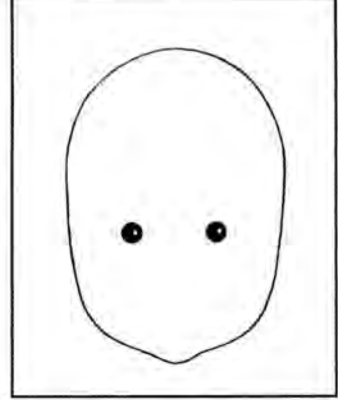


Las instrucciones para dibujar a Camilo y a Camila en este proyecto son las mismas, excepto cuando haya que dibujar el pelo, en el último paso. Con el cuaderno de bocetos vertical, dibujar un rectángulo de 8 centímetros de ancho por 10 centímetros de largo (o de 16 centímetros por 20 centímetros si queremos hacer un dibujo más grande). El dibujo no tiene que ser exacto al mío. Lo importante es divertirse con las siguientes instrucciones:

1. **Dibujar el contorno de dos círculos pequeños un poco más abajo de la mitad de la página.**

   Estos círculos son los ojos. No importa si se hacen un poco más pequeños o más grandes que los míos.







Si dibujamos una X imaginaria en el papel a partir de las esquinas, el centro de la X será el centro del dibujo. La composición tendrá más impacto si no dibujamos nada en este punto. Si notamos dónde están los ojos en mi dibujo, veremos que ninguno está sobre este punto.

2. **Dibujar dos circulitos dentro de los dos círculos que hemos hecho para los ojos.**

   Éstos les darán el brillo a los ojos y la sensación de volumen. Ambos circulitos se dejarán blancos.

3. **Rellenar los dos círculos con el lápiz 6B y dejar blancos los brillos.**

4. **Dibujar un óvalo alrededor de los ojos, con el área angosta hacia abajo.**

   Si un huevo tuviera el mentón pequeño y los cachetes muy redondos (y además, ojos), se vería exactamente como la cara de esta figura. Es importante dibujar la punta de la cabeza bien arriba para que los ojos queden por debajo del centro de la figura ovalada.

5. **Ajustar el óvalo para dar forma a los cachetes y el mentón.**

   Los niños pequeños por lo general tienen los cachetes rellenos y el mentón pequeño. En mi dibujo veremos que los cachetes son un poco más amplios que la parte inferior de un huevo. El mentón es sólo un pedacito añadido a la punta inferior del huevo.

6. **Añadir un óvalo para la nariz y una línea curva para la boca.**

   Estos elementos se pueden hacer más grandes o más pequeños, si uno quiere.





7. **Dibujar las orejas.**

   Las orejas en los niños pequeños siempre se ven muy grandes porque en proporción con la cara de los adultos, la de los niños es más pequeña.

   Si miramos dónde están puestas las orejas, veremos que la punta de cada una está un poco más arriba que los ojos, y la base de cada oreja está un poco más abajo que la nariz.

8. **Rellenar el pelo con el lápiz 6B.**

   Para hacer el pelo usé una técnica muy sencilla y divertida. (Si miramos más adelante, en el capítulo 8, veremos cómo hacer los crespos del pelo.) Miremos también en estos dibujos las líneas onduladas que se salen de las puntas de los crespos, en la frente y a los lados. Éstas hacen que el pelo parezca pelo crespo y no, por ejemplo, un sombrero.

Parte II

Poner en práctica las técnicas básicas

La 5a ola **por Rich Tennant**

FINALMENTE, PEDRO ENCUENTRA ALGO INTERESANTE PARA DIBUJAR

©RICHTENNANT

En esta parte...

¡Hay que comer verduras! Son buenas para la salud. Si no, uno no tiene derecho al postre. Bueno, es verdad, estos capítulos no son los más divertidos del libro, pero sí pueden hacer mucho bien. Para algunos, el contenido puede ser incluso aburrido. Yo lo veo así: uno tiene una de dos posibilidades:

La primera es escoger usar las hojas de esta parte del libro para cubrir el piso de la jaula de nuestros pájaros, perderse de la oportunidad de adquirir unas bases definitivas para dibujar y con las cuales podríamos lograr muchas cosas, y pasar un mal rato con todo lo que pensamos que sería divertido en este libro. Frustrados, terminaremos dándole nuestros lápices a un pájaro carpintero o a un castor, dejaremos que el perro rompa nuestros dibujos espantosos y olvidaremos nuestro sueño de aprender a dibujar bien.

La segunda posibilidad es estar dispuesto a gozar cada una de las páginas en estos seis capítulos. No hay que preocuparse: le darán ganas de probar todo de cuanto hablo aquí. Luego se podrán aplicar todas las técnicas recién aprendidas en esta parte a los demás capítulos divertidos del libro. Nuestros dibujos nos empezarán a salir muy bien, el perro volverá a comer su comida y todo estará bien.

En esta parte aprenderemos a mirar desde otra perspectiva lo que nos rodea. También veremos cómo transponer la realidad en tres dimensiones al papel en dos dimensiones. Igualmente es parte integral del dibujo aprender a trabajar con sombras y lograr captar el material de las cosas. Aunque entender la composición y la perspectiva puede ser difícil, tan importantes son ambas que con ellas se logra hacer que el dibujo transmita o no su mensaje. No es de sorprendernos si los ejercicios y proyectos de esta parte nos empiezan a gustar de veras.

Capítulo 4

Aprender a ver como artista

En este capítulo

- Entender cómo ve el cerebro algo relacionado con el arte
- Encontrar en el ambiente cotidiano cosas emocionantes para dibujar
- Pensar como artista al mirar
- Jugar con el lado derecho del cerebro y el ojo interno

El mundo se ve completamente diferente cuando lo observamos con el ojo de un artista. Desde esta perspectiva, los objetos comunes y corrientes que hemos visto siempre empiezan a parecer diferentes; por ejemplo, advertimos en ellos líneas y ángulos que antes no veíamos. Educar al ojo y a la mente para ver de esta manera nos permite descubrir la cantidad de objetos que existen a nuestro alrededor y que se pueden dibujar.

En este capítulo tendremos la oportunidad de desarrollar nuestra capacidad visual desde una perspectiva propia. Por medio de proyectos sencillos y divertidos aprenderemos a ejercitar el ojo y la mente. En el proceso de entender cómo funciona cada lado del cerebro a nivel artístico, será necesario tener nuestros materiales de arte a la mano para ir dibujando a medida que leemos.

Cómo funciona el cerebro



Muchas partes del cerebro trabajan en conjunto con el ojo cuando dibujamos. Aunque no es indispensable saber cómo funciona el cerebro cuando se lleva a cabo esta acción, tener alguna idea de ello puede hacernos ver características interesantes en nosotros mismos, que a su vez pueden influir en nuestro desarrollo como artistas.

El cerebro es un arma poderosa. Tiene dos lados: el hemisferio derecho (o el lado derecho del cerebro) y el hemisferio izquierdo

(o el lado izquierdo del cerebro). Ambos lados juegan un papel igualmente importante al dibujar.

El lado derecho del cerebro es visual, perceptivo, intuitivo, imaginativo y creativo. Este lado del cerebro se ocupa de lo siguiente:

- ✔ Relacionar y comparar las formas con el espacio.
- ✔ Combinar una serie de elementos visuales para crear una imagen.
- ✔ Asimilar elementos en la composición instintivamente.

Parecería como si la parte derecha del cerebro debiera ocuparse por completo de la tarea de dibujar. Sin embargo, la parte izquierda y analítica del cerebro también debe ocuparse de una gran parte del proceso creativo. Ésta se ocupa de lo siguiente:

- ✔ Establecer las proporciones mediante el cálculo matemático.
- ✔ Planear la composición de acuerdo con las reglas de composición.
- ✔ Reconocer cada parte del objeto que dibujamos.
- ✔ Analizar paso a paso la manera como proseguimos para hacer la composición de un dibujo.

Hacer despertar el lado derecho del cerebro

La mayoría de nosotros ejercitamos todos los días la parte izquierda del cerebro, con las decisiones que debemos tomar en nuestra rutina diaria; por ejemplo, haciendo una lista de lo que necesitamos para la comida, o verificando las cuentas. Si vamos al colegio, igualmente, ejercitamos el lado izquierdo del cerebro. Como resultado, mucha gente tiene este lado del cerebro más desarrollado. Esto significa que en la mayoría de las personas el lado analítico del cerebro toma el control sobre el lado creativo y por ende casi durmiente del cerebro.

El lado derecho del cerebro es el que se ocupa mayormente de desarrollar la capacidad de intuición necesaria para dibujar. Ejercitar las habilidades adormecidas de la mente hará que dibujemos mejor a largo plazo. Es hora de hacer despertar nuestro lado derecho del cerebro.

Usar ambos lados



Con este ejercicio se ponen a funcionar ambas partes del cerebro. En el momento en que vemos la segunda imagen, el cerebro usa el otro lado. A propósito, ese hermoso perfil es el de mi nieto Brandon.

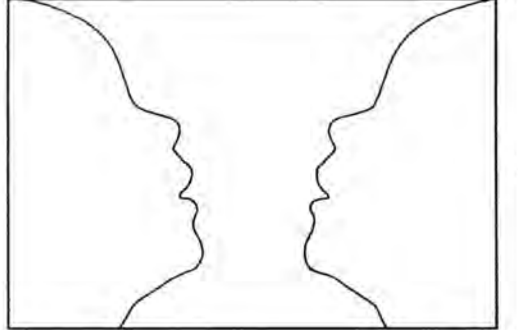




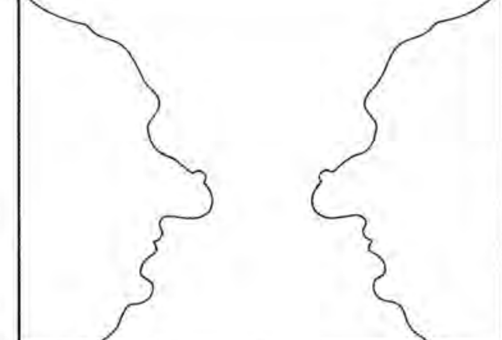
Figura 4-1: Cómo ver dos caras y un florero en el mismo dibujo.

Dibujar la línea

Este ejercicio hará funcionar la parte derecha del cerebro para ver la simetría del objeto. La *simetría* es la relación armoniosa entre líneas y formas en puntos opuestos a partir de una línea imaginaria en el centro. Muchos objetos, tales como un jarrón, una cara vista de frente, una copa o una maceta, o figuras tales como una esfera, un cono o un cilindro, se dibujan basándose en la simetría.



Imaginemos una línea vertical a través del centro de la ilustración en la figura 4-2. En cada lado la imagen es el reflejo de la otra. Ambos lados son simétricos. ¿Podemos ver la simetría del cáliz? ¿Vemos también las dos brujas?







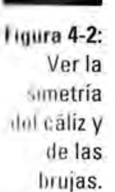


Figura 4-2: Ver la simetría del cáliz y de las brujas.

Hacer descansar el lado izquierdo del cerebro

No es necesario pararse en la cabeza para hacer este ejercicio. Claro que si uno decide hacerlo, estará ejercitando los brazos mientras pone a trabajar el lado derecho del cerebro.

Los objetos comunes y corrientes pueden parecernos raros cuando los vemos al revés. Así, el lado izquierdo del cerebro, que normalmente reconoce lo que ve y le da un nombre, ya no puede hacerlo. Este lado se confunde cuando le es imposible identificar y darles nombre a las diferentes partes que conforman un dibujo. Finalmente se agotará y se dará por vencido. En este momento, la parte derecha del cerebro entra en juego. Este lado ve las líneas de manera diferente de como las ve el lado izquierdo. Se fija en las curvas de las líneas y en el tipo de formas y espacios que se crean en el papel.



Este ejercicio hará confundir el lado izquierdo del cerebro de tal modo que el lado derecho tenga que intervenir. Como vamos a dibujar al revés y con simetría, no debemos mirar el resultado final sino cuando terminemos. ¡Nada de trampas! No olvidemos que ambas partes del dibujo son simétricas. Las imágenes a cada lado son el reflejo de cada una. Cualquier lápiz funcionará bien para los siguientes pasos:

1. **Dibujar en el cuaderno de bocetos un rectángulo de 10 centímetros de largo por 5 centímetros de ancho.**

   Si queremos dibujar en un espacio más grande, podemos hacer el rectángulo de 20 centímetros por 10 centímetros.

2. **Dibujar suavemente una línea vertical punteada que divida el rectángulo en dos rectángulos de 5 centímetros de largo (o 10 centímetros para el formato grande).**

   Ésta es la línea imaginaria de la simetría. Se dibuja suavemente, pues se borrará más adelante.

3. **Dibujar el primer conjunto de tres líneas que se ven en la figura 4-3.**

   Este primer conjunto de líneas debe ir en el medio del rectángulo, entre el borde superior y el borde inferior. La línea del medio parece la parte superior de un círculo. Las otras dos líneas curvas se tocan con la del medio y se curvan hacia fuera y hacia arriba.

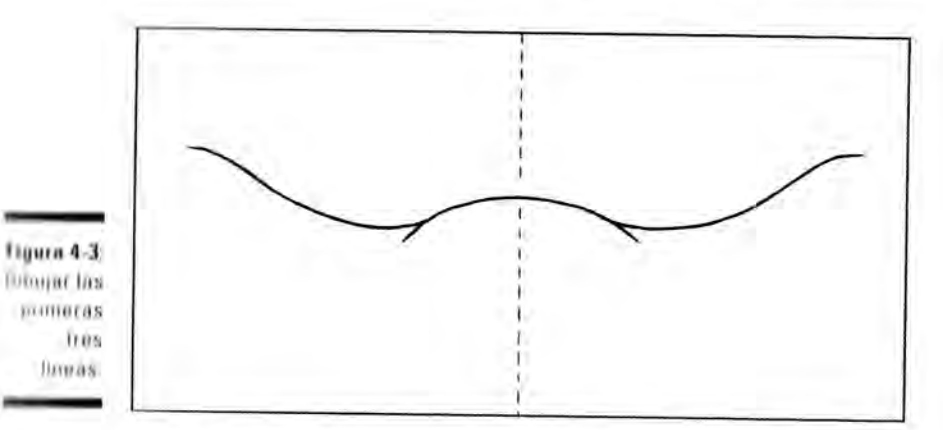


Figura 4-3: Dibujar las primeras tres líneas.

4. **Dibujar el segundo juego de líneas de la figura 4-4.**

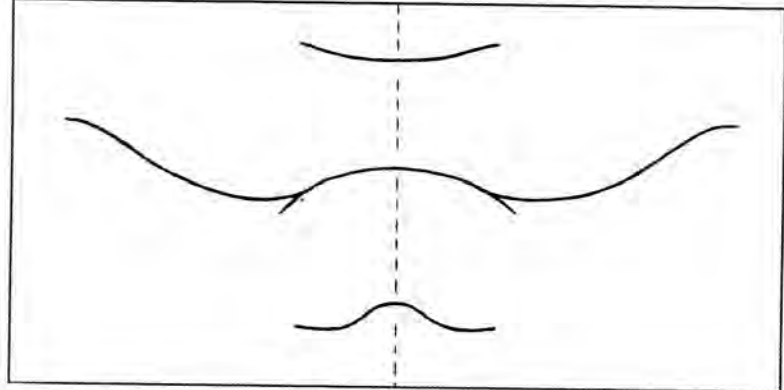


Figura 4-4: Dibujar el segundo conjunto de líneas.

   Dibujar un línea ligeramente curva, encima de la primera línea. Esta línea queda muy cerca del borde superior del área de dibujo. Luego, dibujar una segunda línea debajo de la primera y cerca del borde inferior del área de dibujo.

5. **Con el lápiz en una de las puntas de la línea superior, dibujar una línea que se curve hacia fuera y hacia abajo y que se conecte con la punta de la línea del centro (ver la figura 4-5).**

6. **Hacer lo mismo al otro lado de la línea superior. Con esto se completa la figura superior.**

7. **Con el lápiz en una de las puntas de la línea del centro, dibujar una línea que se curve hacia fuera y hacia abajo, hasta unirse con la línea inferior.**

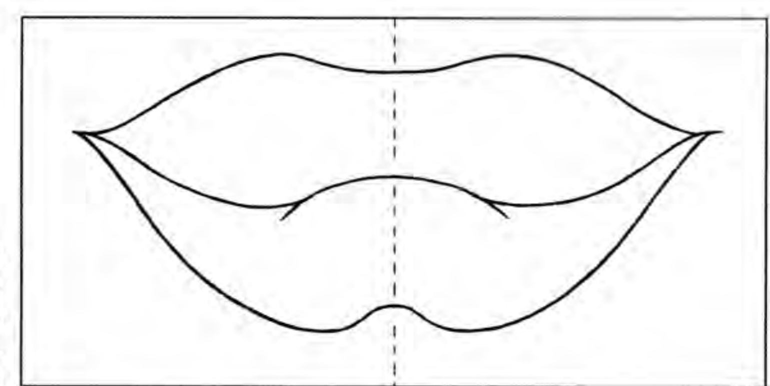


Figura 4-5: La figura completa.

8. **Hacer lo mismo del otro lado. Con esto se completa la figura inferior.**
9. **Borrar la línea vertical que pasa por el centro del dibujo.**

El lado derecho del cerebro es capaz de ver la simetría, pero el lado izquierdo no puede reconocer el objeto porque está al revés. Pongamos el cuaderno de bocetos al derecho y veamos cómo organiza nuevamente la información el lado izquierdo del cerebro.

Investigar el mundo como artista

Miremos a nuestro alrededor. Como artistas, todo lo que vemos podría llegar a ser parte de un dibujo fabuloso. Las posibilidades son infinitas. Si incluso una parte de un objeto puede ser material excelente para un dibujo, entonces encontraremos temas para dibujar en infinidad de lugares.

La siguiente sección da información que lo hará pensar. Por el momento, no necesitaremos dibujar. Aquí surgirán nuevas ideas sobre temas para dibujar.

Encontrar material para dibujar en el espacio que nos rodea

Todo a nuestro alrededor es material magnífico para dibujar. Podemos buscar formas o contornos interesantes, o concentrarnos en el material del que están hechas las cosas. O podemos dibujar una parte de un objeto en particular. Cualquier cosa puede hacerse material interesante de dibujo.

Una posibilidad puede ser la palmera de porcelana que el tío Carlos trajo de su último viaje a la costa. Podemos estudiar la delicadeza con que se curvan las hojas y apreciar el tronco grueso y recto.

Podemos mirar con nuevos ojos ese pescado de juguete que nos mandó del exterior la tía Julia y que habla y nos exaspera pero que nos sigue pareciendo simpático. Nos podemos fijar en la manera como se entrelazan las escamas de la piel, y en su cara divertida.

La taza de la figura 4-6 estaba puesta tranquilamente sobre mi escritorio. Aunque siempre tomo el café en ella por las mañanas, no había caído en cuenta del magnífico material de dibujo que era. La cara divertida que vi en ella me hizo dibujarla.

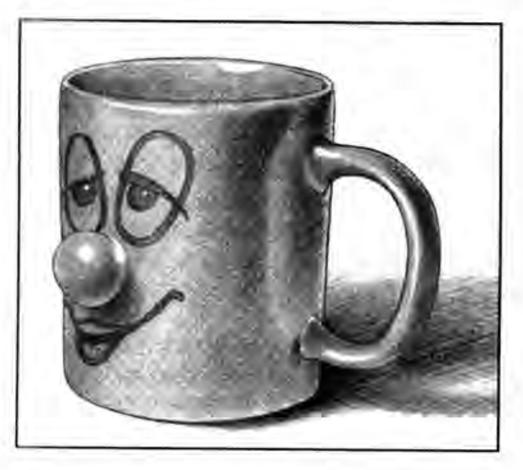


Figura 4-6: Advertir las posibilidades de dibujo en los objetos cotidianos.

Ver nuestra casa por primera vez

Podemos dar una vuelta por nuestra casa y buscar, con nuevos ojos, material para dibujar. Si todo un cuarto parece demasiado material para asimilar, podemos concentrarnos en un área específica que nos llame la atención. Seguramente encontraremos ahí objetos increíblemente interesantes.



En el capítulo 10 veremos cómo hacer y usar un *visor*, el cual puede ser de gran utilidad para establecer qué dibujar.

La figura 4-7 es una vista parcial de mi casa subiendo las escaleras, la cual hice desde el estudio donde está el computador. Me llamó la atención el cuadro en la sala al fondo, pasando la cocina, el cual dibujé con sombras, a diferencia de todo lo demás en el dibujo que



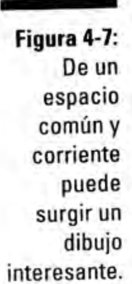


Figura 4-7: De un espacio común y corriente puede surgir un dibujo interesante.

está en línea. Yo paso por este mismo lugar varias veces al día, pero las líneas me hicieron ver que podía salir de ahí un dibujo interesante. Y así fue. De un espacio más bien monótono surgió algo más dinámico.

Dibujar de la nevera

La comida siempre ha sido un tema favorito de dibujo para el artista. Desde las frutas y las verduras, hasta el pan o el pescado, hay todo un menú de cosas que podemos devorar con el dibujo.

En la alacena, la nevera y lugares similares podemos encontrar cantidades de cosas para dibujar. La figura 4-8 muestra un ejemplo.

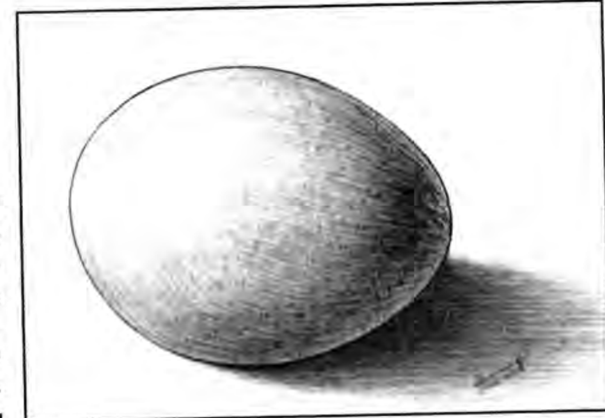


Figura 4-8: Dibujo de un huevo que encontré en la nevera.



Lo mejor cuando uno está buscando qué dibujar es escoger algo que a uno le llama la atención. Podemos inspeccionar la casa hasta encontrar algo que nos interese. Cuando uno está empezando a dibujar, sobre todo, necesita encontrar temas fascinantes. De lo contrario, es fácil frustrarse o perder el interés si al principio el dibujo no sale como uno quiere.

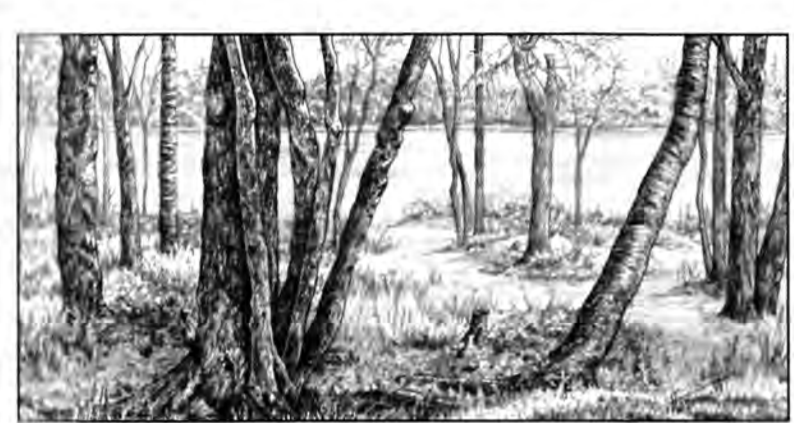
Inspeccionar los alrededores y más allá

Tan sólo afuera de nuestra casa encontraremos cantidades de cosas para dibujar. Dependiendo de donde vivamos, tal vez haya calles y rascacielos, o patos y gallinas que salgan a nuestro encuentro; puede ser también que vivamos en medio de la selva.



Tomémonos un momento para mirar a nuestro alrededor con los ojos de un artista. Tratemos de ver más allá de lo que normalmente vemos. Podemos mirar esa flor que crece por entre la grieta del pavimento, o la manera como se entrelazan las ramas del árbol del vecino. Podemos mirar también las líneas que se forman entre los techos de las casas y el cielo cuando está gris y se avecina una tormenta. Sólo tenemos que dibujar estas cosas rápidamente en nuestro cuaderno de bocetos, antes de contarle al vecino por qué estamos mirando su casa.

En la figura 4-9 aparece la vista trasera de mi casa. Es la típica vista de un bosque, pero si miramos más de cerca podemos advertir la belleza en las líneas paralelas de los troncos de los árboles.



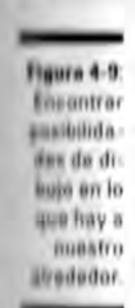


Figura 4-9: Encontrar posibilidades de dibujo en lo que hay a nuestro alrededor.

Ver dentro del mundo del artista

Para completar el tema sobre cómo ver como artista necesitamos mencionar el *ojo interno* (o a veces, *el ojo de la mente* o *el tercer ojo*). De la mente pueden salir cosas fascinantes para dibujar.

Mucho después de que hemos dejado de ver algo, el ojo interno puede seguir viéndolo. Yo llamo a esto *visualización*. Cerremos los ojos y visualicemos el cielo y las nubes. Ahora tratemos de visualizar la cara de alguien a quien conocemos bien. (En el capítulo 12 hablaremos más sobre la visualización.)



Lo increíble del ojo interno es que puede llegar a imaginar algo exactamente como es en la realidad (esto lo hace el lado izquierdo del cerebro), o puede recrear la realidad e inventarse algo completamente fantástico. Cuando del ojo interno se trata, podemos dar rienda suelta a la imaginación.

Cómo ven el lado derecho y el lado izquierdo del cerebro



Aunque ambos lados del cerebro pueden mirar el mismo objeto, cada lado ve una imagen enteramente diferente. Éstos son algunos ejemplos de cómo puede surgir el material para un dibujo cuando vemos con el lado derecho y con el lado izquierdo del cerebro.

- ✔ La próxima vez que tenga la oportunidad de hacerlo, mire las nubes. Con el lado izquierdo del cerebro vemos sólo las nubes. Sin embargo, a veces, también vemos figuras en ellas. El lado derecho del cerebro nos permite ver otras cosas en las nubes, como animales o caras.
- ✔ La parte izquierda y lógica del cerebro nos hace ver un patrón como un patrón y una textura como una textura. Trate de buscar en un patrón o una textura imágenes que el lado izquierdo del cerebro no reconozca. El lado derecho del cerebro nos permite visualizar imágenes tales como la cara que se formaría en el patrón o la textura de un tapete. Podemos fijarnos en los patrones o las texturas de las telas, las rocas o la madera, por ejemplo. Con el tiempo y la práctica esta habilidad se va adquiriendo. No hay que asustarse si vemos que un tigre se nos bota de entre la ropa que está lista para lavar.

  En la figura 4-10 vemos lo que sucedió luego de que dibujara la textura de una madera (a la izquierda) y posteriormente la mirara desde los cuatro lados. Pronto vi otras cosas (a la derecha). Claro está, me he tomado libertades artísticas, en especial al añadir los ojos y los dientes.



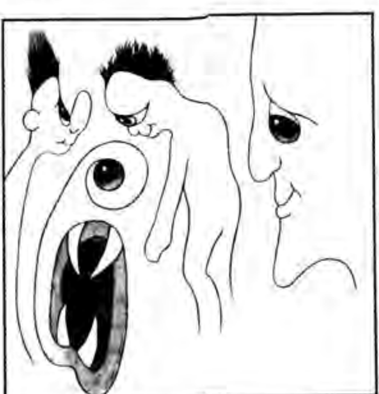


Figura 4-10: Una textura puede convertirse en otra cosa cuando usamos el lado derecho del cerebro.

Hacer garabatos

Dentro de nosotros existe una parte que busca siempre crear, indagar y expresar las ideas de la mente. El lado derecho del cerebro es el responsable de la imaginación y la creatividad.

Hacer garabatos es grandioso, en especial para ejercitar el lado derecho del cerebro, pero muy pocas personas saben esto. Más adelante en este capítulo dibujaremos nuestros propios garabatos. Por ahora, veamos el desarrollo en uno de mis garabatos.



En la figura 4-11 he usado tres tipos de líneas diferentes en un mismo garabato. (En el capítulo 5 ilustro estos tres tipos de líneas.) En todo el papel he dibujado una línea continua (que en realidad son varias líneas unidas).

Si miramos más de cerca el garabato que he hecho, veremos que unas partes son rectas y otras son curvas. La intersección de las líneas forma diferentes tipos de figuras, produciendo una composición abstracta.

Demos la vuelta a este libro en las cuatro direcciones y miremos el garabato desde cada uno de los ángulos. Tal vez veamos cosas familiares a medida que exploramos con el lado derecho del cerebro.

En la figura 4-12 vemos algunas de las figuras, objetos y caras que encontré en mi dibujito. ¿Cuántas más se pueden ver? Para encontrar otras basta dar vuelta al libro por diferentes lados.

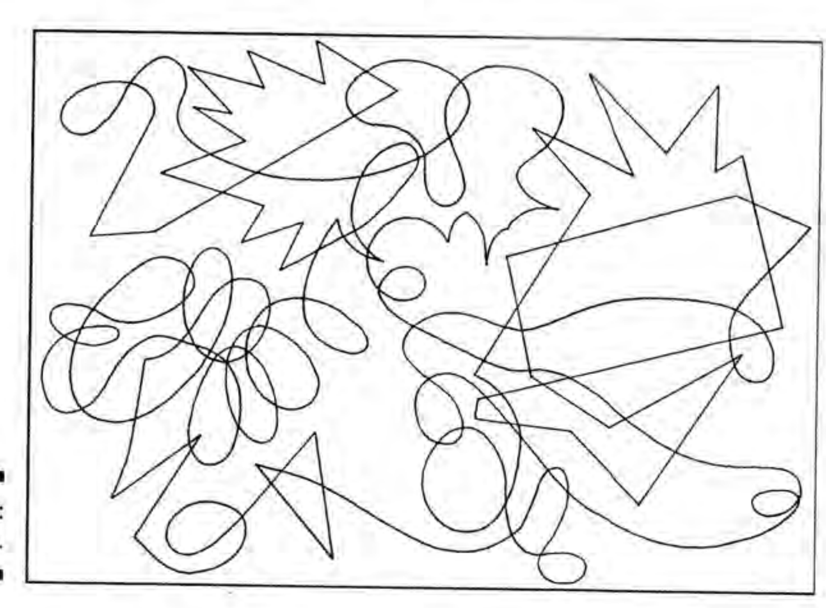
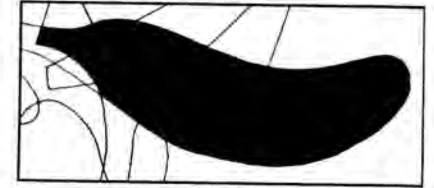


Figura 4-11: Un garabato.

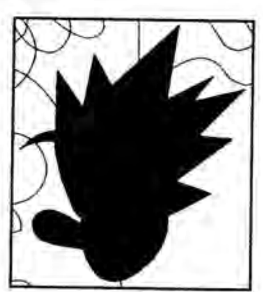
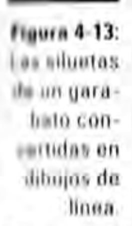



Figura 4-12: De un solo garabato pueden surgir las siluetas de un libro, un banano, el perfil de un hombre, un conejo o un niño con el pelo parado.

Ver en la figura 4-13 cómo cambian estas siluetas cuando las vuelvo figuras de línea.



A pesar de que a nuestro jefe no le complazcan los garabatos que estamos haciendo llegando el final de la cita de negocios, éstos despiertan el cerebro y la creatividad. Recordarle esto en la próxima cita lo pondrá de buen humor.



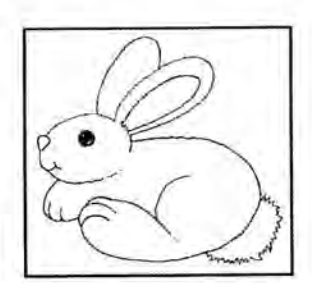
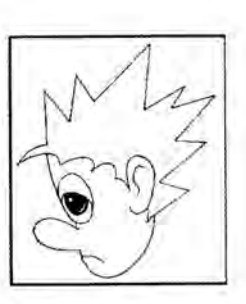




Figura 4-13: Las siluetas de un garabato convertidas en dibujos de línea.

Proyecto # 4: Hacer un garabato

Cada vez que dibujamos, nuestra habilidad a nivel visual mejora. El propósito de este ejercicio es divertirse y poner a funcionar el lado derecho del cerebro. Esta vez no usaremos ilustraciones para guiarnos, sólo el lado derecho y el lado izquierdo del cerebro. Este proyecto está dividido en tres partes, cada una de las cuales tiene instrucciones particulares.

Al dibujar



Al dibujar se pueden usar líneas rectas, diagonales y curvas. También se puede hacer que las líneas en el garabato se entrecrucen en diferentes puntos y que cambien de sentido varias veces. Éstos son algunos pasos para hacer el garabato:

1. **Escoger el punto donde va a comenzar.**
2. **Hacer un puntito.**

   En este punto se comienza el dibujito y se termina.
3. **Con un marcador de punta fina o un lápiz, comenzar a dibujar un garabato en todo el papel.**
4. **Para terminar, simplemente llevar la línea al punto donde se comenzó.**

   Terminar uniendo las dos puntas de la línea en este punto.

Ver más allá de la línea

Tomémonos un minuto de descanso para despejar la mente. Luego, sentémonos cómodamente en nuestro escritorio y volvamos a nuestro dibujito. El papel tiene cuatro lados, a menos que el perro se haya comido parte del garabato. Cuando le damos vuelta al dibu-

jo, un lado diferente se vuelve la base cada vez. Estos pasos permiten ver las posibilidades en nuestro garabato:

1. **Enumerar de 1 a 4 cada lado del papel. En una hoja de papel aparte, escribir los números de 1 a 4, dejando espacio entre cada uno para añadir una lista.**

2. **Mirar primero el lado número 1. Relajar la mente y mirar el garabato desde este ángulo.**

   Buscar algo que parezca una cara o un objeto. Si encontramos algo, escribirlo en la lista número 1. No se debería hacer ninguna marca sobre el dibujito.

3. **Darle vuelta al dibujo de modo que otro lado del dibujo sea ahora la base, y buscar nuevamente.**

   Hacer lo mismo para los números 3 y 4. Luego, comenzar nuevamente hasta encontrar varias cosas, objetos o caras.

   RECUERDE

   No hay que desilusionarse si no se ve nada en los primeros minutos. Será bueno tomarse otro descanso corto, regresar y mirar con nuevos ojos. También es útil cerrar los ojos un momento y volverlos a abrir. Se puede incluso cerrar los ojos y dejar que pierdan el "punto de foco" por unos segundos y luego dejar que lo vuelvan a establecer. Para poner a funcionar el lado derecho del cerebro se necesita de práctica.

4. **Una vez hayamos encontrado algunas cosas que nos gusten, colorear las figuras con un lápiz de color.**

   Como algunas figuras se pueden entrecruzar con otras, es aconsejable usar un color diferente para cada una.

Hacer un dibujo a partir de un garabato

¿Cuántas figuras y objetos aparecieron en nuestro garabato? Escoger las favoritas y agregarles más líneas y detalles para volverlas un dibujo (ver la figura 4-13).

No tienen que ser obras de arte. Lo importante es usar la imaginación y divertirse usando cada dibujo.



Ver y dibujar líneas

En este capítulo

- Ver la línea desde un nuevo punto de vista
- Descubrir la línea en el dibujo y los objetos
- Apreciar y dibujar la sutileza de la líneas
- Reducir un objeto a su dibujo de contorno

Si miramos un dibujo con cuidado, veremos que cada sección está hecha a base de líneas. En mis dibujos siempre advertiremos un trabajo dedicado de la línea.

Las líneas pueden diferenciar los elementos en un dibujo o pueden agruparse para conformar las sombras del dibujo. Asimismo, pueden ser el producto de una emoción en particular, y pueden también dar cuenta de la manera como se ha desarrollado una idea.

En los dibujos de líneas se pueden encontrar tres familias de líneas (rectas, diagonales y curvas). Cada familia tiene una amplia gama de líneas, a su vez, que van desde las líneas gruesas, oscuras y sueltas, hasta las líneas delgadas, leves y sutiles.

En este capítulo aprenderemos a identificar cada familia de líneas en los dibujos y en los objetos reales. También se encontrarán numerosos ejercicios visuales para estimular la mente.

La diversidad en las líneas

Con sólo tres tipos de líneas es posible dibujar lo que vemos a nuestro alrededor y también lo que imaginamos.

Una *línea de contorno* se crea cuando se unen los bordes de dos espacios que se encuentran. (Más adelante en este capítulo, en la sección "Ver las líneas entre los espacios", explico lo que es una

línea de contorno.) Cuando se combinan las diferentes líneas de contorno que conforman las partes de un dibujo, se crea un *dibujo de contorno.*

Las líneas también pueden demarcar secciones más pequeñas o detalles en el dibujo. Podemos combinar grupos de líneas para lograr las sombras de un objeto, y así, dar la sensación de profundidad en el objeto y hacerlo ver más real. (En los capítulos 6 y 7 veremos lo que se necesita para comenzar a trabajar con sombras.)

Dibujar líneas rectas

Las líneas rectas pueden ser gruesas o delgadas, largas o cortas, y se pueden dibujar en cualquier dirección. Los diferentes tipos de líneas reflejan conceptos y emociones particulares en el dibujo. Entre los tipos más comunes de líneas rectas se encuentran las siguientes:

- ✔ **Horizontales:** Son las líneas paralelas al *horizonte* (la línea imaginaria donde la Tierra se une con el cielo) y están en ángulo recto con las líneas verticales. Las líneas horizontales reflejan estabilidad, paz y serenidad.
- ✔ **Verticales:** Son líneas rectas de arriba abajo y están en ángulo recto con una superficie plana (como el horizonte). Las líneas verticales dan la sensación de fuerza, de inmensidad y dignidad.
- ✔ **Diagonales:** Estas líneas no son rectas ni verticales, y están inclinadas en diferentes ángulos. Las líneas diagonales le dan sentido de movimiento y poder al dibujo.

En la figura 5-1 vemos algunos ejemplos de líneas horizontales, verticales y diagonales. Intentemos identificar cada tipo.

¿Alguna vez ha oído decir que no se puede dibujar una línea recta usando la regla? Bueno, pues ¡sí se puede! Para cierto tipo de dibujos está bien usar la regla para hacer líneas rectas.

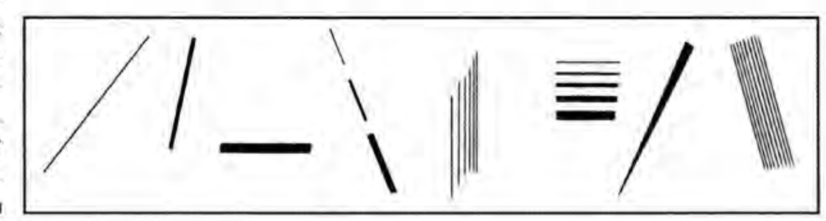


Figura 5-1: Ejemplos de líneas horizontales, verticales y diagonales.



Si el borde de la regla no está cortado en ángulo o levantado, las líneas se pueden correr al dibujarlas. Para evitar que las líneas se corran, se pueden pegar unas moneditas por debajo de la regla con el fin de hacerla levantar de la superficie y evitar que el borde toque el papel.



Para comenzar prácticamente cualquier dibujo siempre es necesario poder dibujar una línea recta a pulso. Hacer bocetos es también más divertido si no hay que usar la regla.

Dibujar líneas rectas a pulso no es fácil, pero con la práctica se puede adquirir esta destreza. Los siguientes tres pasos indican cómo dibujar líneas rectas en el cuaderno de bocetos:

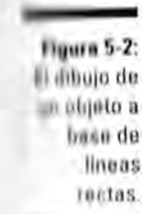
1. **Hacer un punto donde se quiere que empiece la línea recta y otro donde se quiere que termine.**
2. **Antes de dibujar, imaginar que la línea se conecta con estos dos puntos.**
3. **Conectar los puntos.**

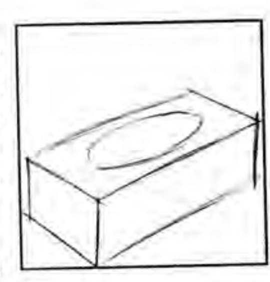
La línea recta entre los puntos se puede dibujar con un movimiento continuo del codo (sin mover los dedos o la muñeca) o con movimientos cortos y leves (yo prefiero el segundo método para las líneas cortas). Intente dibujar líneas rectas de la manera que le resulte más cómoda.

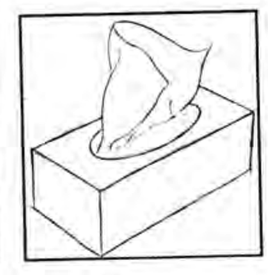


Es cierto que una línea recta sólo se puede dibujar en tres sentidos: horizontal, vertical y diagonal, pero se puede lograr mucho con estos tres sentidos. Antes de que piense que estas líneas son aburridas, quiero mostrar cómo se pueden usar para hacer dibujos de línea muy sencillos de objetos cuadrados.

En la figura 5-2 vemos los pasos en que he usado líneas rectas para dibujar una caja de pañuelos.







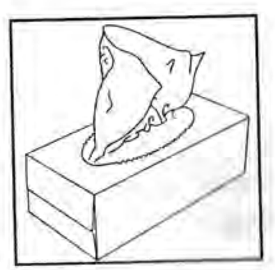


Figura 5-2: El dibujo de un objeto a base de líneas rectas.

- **Primera etapa:** El primero de los tres dibujos es un boceto a mano alzada. Mi objetivo aquí ha sido decidir de qué tamaño será la caja y dónde irá en el papel.
- **Segunda etapa:** En el segundo cuadro he pulido más el dibujo y he agregado más detalles (he dibujado el pañuelo con líneas curvas, sobre las cuales hablaremos más adelante en este capítulo, en la sección "El sentido de las líneas curvas").

  Con el limpiatipos he suavizado las líneas iniciales, borrando suavemente. Luego he dibujado a mano alzada otro grupo de líneas rectas.
- **Última etapa:** En el último cuadro he aclarado las líneas del segundo grupo con el limpiatipos hasta no dejar prácticamente nada. Luego, he perfeccionado el dibujo con un lápiz 2B y con la regla.

Formar esquinas con líneas angulares

Las líneas angulares se forman al encontrarse (o unirse) dos líneas rectas (ver la figura 5-3). El ángulo puede ser de cualquier dimensión. La forma del objeto está determinada por el tamaño del ángulo.

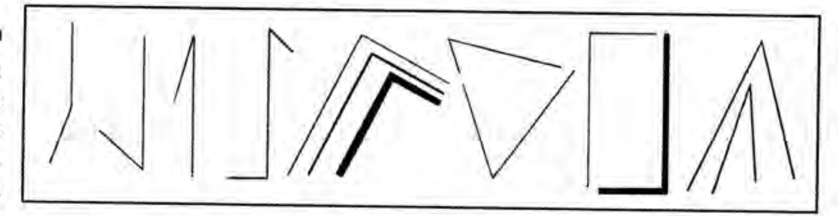


Figura 5-3: Ejemplos de líneas angulares.

Las líneas angulares se usan para dibujar figuras cuadradas, rectangulares y triangulares, por ejemplo. Si con las líneas angulares también usamos la perspectiva, podemos crear formas tridimensionales. (En el capítulo 9 veremos cómo usar las líneas angulares con la perspectiva.) Las líneas angulares denotan características de fuerza, de solidez y de movimiento.



El dibujo entero de una figura se puede hacer a base de líneas angulares. La figura 5-4 muestra cómo se puede lograr un dibujo con el uso de unas cuantas líneas angulares.

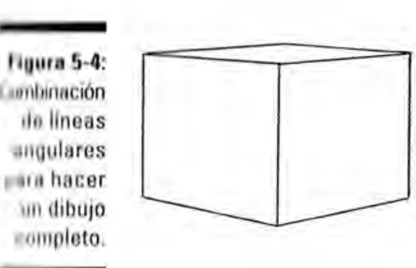




Figura 5-4: Combinación de líneas angulares para hacer un dibujo completo.

El sentido de las líneas curvas

Una línea curva es el resultado de una línea recta que se curva o dobla. Las líneas curvas pueden ser gruesas o delgadas, y pueden cambiar de dirección, lo que se denomina una *curva compuesta* (ver la figura 5-5).

Algunos ejemplos comunes de líneas curvas son las letras C, U y S. Cuando las puntas de una línea curva se encuentran, ésta se vuelve una figura circular. (En el capítulo 3 hablo sobre las figuras.)

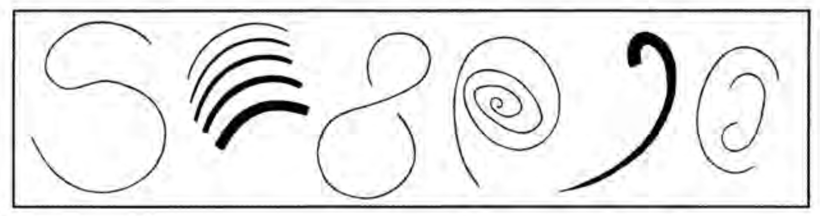
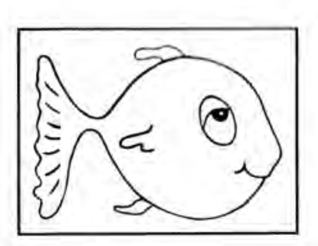


Figura 5-5: Ejemplos de líneas curvas.

Las líneas curvas reflejan belleza, suavidad y tranquilidad. La curva en forma de S denota armonía y gracia. La figura 5-6 muestra algunos ejemplos en los que las líneas curvas se juntan no sólo para formar figuras, sino también, el contorno de objetos comunes.



Tomémonos un momento para mirar alrededor. Veamos cuántos tipos de líneas diferentes podemos encontrar en los objetos. Ensayemos a dibujar un objeto o un garabato usando diferentes tipos de líneas. No importa cómo salga el dibujo, lo importante es experimentar con los diferentes tipos de líneas.



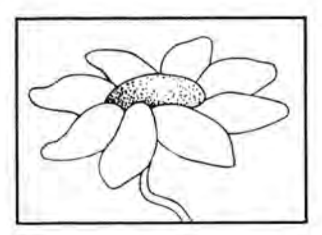


Figura 5-6: Las líneas curvas pueden formar el contorno de un objeto.

Ver dónde dibujar las líneas

Para algunas personas, hacer el dibujo de un objeto complejo puede llegar a ser tremendamente complicado. Sin embargo, tratar de dibujar cosas complejas no tiene por qué hacernos perder la confianza en nosotros mismos. Los objetos complicados pueden ser fáciles de dibujar si aprendemos a verlos en términos más simples.

Ver las líneas entre los espacios

Antes de que podamos saber dónde dibujar las líneas, necesitamos poder ver esas líneas en el objeto.

Donde los espacios *positivos* y *negativos* del dibujo se unen, ahí se forman las líneas que definen el contorno de los objetos. El espacio que se llena con el objeto en el dibujo es el espacio positivo. El resto del espacio que circunda al objeto es el espacio negativo.



Identificar los espacios positivos y negativos en la foto del cisne y su dibujo a la derecha, en la figura 5-7.



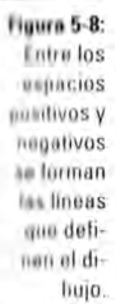
El primer dibujo de la figura 5-8 muestra el espacio positivo. (Es justo notar que el reflejo sobre el agua también se considera espacio positivo.) El segundo dibujo muestra el espacio negativo.

Imaginemos que la figura del cisne en el primer dibujo es la pieza de un rompecabezas. Tratemos de visualizar cómo sería si lleváramos el cisne del primer dibujo al espacio en blanco formado por el espacio negativo. Las líneas que dan origen al dibujo se forman donde se encuentran estos dos espacios.





Figura 5-7: Encontrar los espacios positivos y negativos.



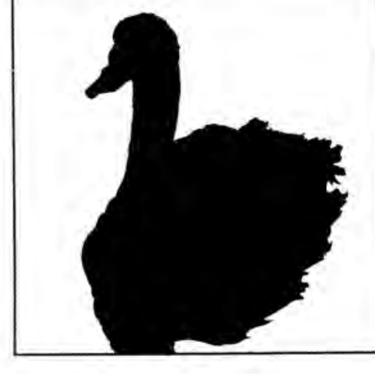




Figura 5-8: Entre los espacios positivos y negativos se forman las líneas que definen el dibujo.



Además de diferenciar el objeto del resto del espacio en el dibujo, las líneas también pueden diferenciar las partes en el objeto.

Comparemos las líneas de la fotografía en la figura 5-9 con las líneas de mi dibujo al lado. Además de aquéllas que denotan el espacio positivo, he añadido otras. Diferenciemos en la fotografía las líneas de los siguientes elementos:

- ✔ Las del pico y los ojos de las de la cabeza.
- ✔ Las del cuello de las del cuerpo.
- ✔ Las de las alas y el plumaje de la cola de las del resto del cuerpo.



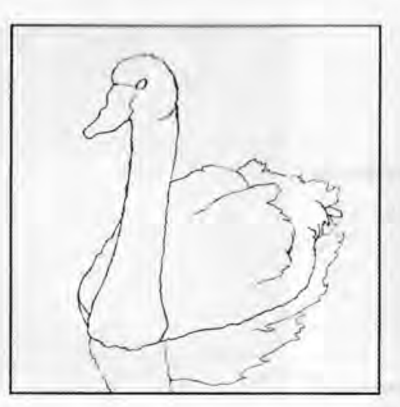


Figura 5-9: Diferenciar las líneas que conforman un dibujo.

- Las del cuerpo de las que forman el reflejo en el agua.
- Las que delinean el reflejo en el agua de las del resto del agua.

Simplificar lo que vemos

¿Cómo dibujar todos los detalles que vemos en un objeto? Lo mejor es pensar en el objeto en los términos más simples. Con la práctica, nos será posible reducir la imagen del objeto que se forma en la mente a las tres familias de líneas básicas.



Miremos a nuestro alrededor y busquemos un objeto que nos sea familiar. Dibujar el objeto será como hacer un rompecabezas. Una vez que lleguemos a visualizar el objeto en términos de sus formas y sus líneas más simples, el próximo paso será decidir cómo organizar estos elementos en el papel.

En la mente, simplifiquemos el objeto en sus líneas y formas básicas (consultar la sección anterior "Ver las líneas entre los espacios" para aprender a visualizar las líneas en los objetos):

- **Visualizar el contorno del objeto.** Tratemos de buscar líneas verticales y horizontales. ¿Son rectas o curvas? Si se curvan, ¿en qué dirección lo hacen?
- **Intentemos buscar lugares donde se formen líneas angulares.** ¿Qué tan amplios son los ángulos?
- **¿En algún lugar hay curvas compuestas?** ¿Hay líneas curvas que cambien de dirección y formen curvas compuestas, como la letra S, por ejemplo?

Calentar para dibujar

Podemos prepararnos para comenzar a trabajar haciendo dibujos de diferentes cosas y permitiendo que la mente se despeje. Los siguientes ejercicios pueden ayudar a prepararse para dibujar:

- **Escribir nuestro nombre:** Escribir nuestro nombre en letra normal o en letra de imprenta, como normalmente lo hacemos, de izquierda a derecha. Luego, escribirlo en la otra dirección, de derecha a izquierda.
- **Hacer dibujitos:** Buscar una hoja de papel y un lápiz. Llenar la hoja entera con todas las figuras y líneas que podamos, dejando llevarnos simplemente por el lápiz y por la imaginación (referirse al divertido proyecto de garabatos en la sección "Hacer garabatos", en el capítulo 4).

- **¿Hay contornos de figuras que se formen con diferentes tipos de líneas?** ¿Se ven figuras circulares, rectangulares u ovaladas, por ejemplo?

Hacer un dibujo básico a partir de un objeto complejo

Si reducimos un objeto, en términos visuales, a sus formas más simples, podemos hacer su dibujo de contorno. Es posible lograr el dibujo de cualquier objeto si lo simplificamos en sus formas y líneas más básicas, incluso si el objeto es complejo.

Algunas líneas necesitan captarse con mayor precisión que otras para hacer que se vean reales. Para esto, necesitamos observar cuidadosamente lo que estamos dibujando e investigar dónde y cómo haremos cada línea.



Examinemos los dos dibujos de la figura 5-10 (efectivamente tengo dos perros, Chewy y Shadow). El primer dibujo es un buen ejemplo de aquello a que me refiero con ser preciso. El plato del perro es sencillo de dibujar, pero toma más tiempo. Para dar la sensación de que es redondo, las formas ovaladas (o *elipses*) en la parte de arriba y de abajo deben ser simétricas. Para el hueso de roer no es tan importante que las líneas sean exactas, pues estos huesos tienen todos formas diferentes.

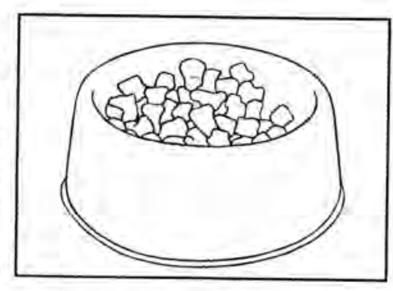
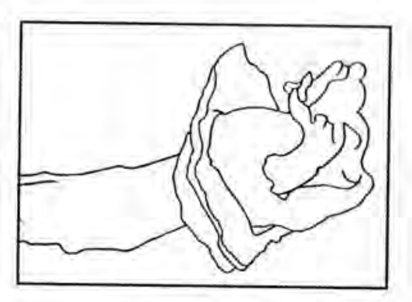



Figura 5-10: Objetos complejos reducidos a sus líneas más simples.

Hacer un dibujo complejo a partir de un objeto complejo

Un dibujo de línea no tiene que ser necesariamente simple; puede tener la cantidad de detalle que se quiera. La figura 5-11 es el estudio de una parte del cuadro titulado *Serendipity*. Este pequeño dragón no existía sino en mi imaginación hasta que decidí darle forma en un dibujo (y en un cuadro). Ahora es real: ¡una ventaja más de poder dibujar!

Fijémonos en los múltiples detalles de las alas, las escamas y las ramitas que conforman el nido. Este dibujo detallado de contorno se logra puliendo y trabajando por capas las líneas y las formas simples.



Figura 5-11: Lograr una figura compleja trabajando por capas las líneas y las formas simples.

Concentrarse en las proporciones y las formas

Además de simplificar un dibujo visualizando las líneas y dibujándolas tal cual se ven, podemos medir y dibujar las proporciones correctamente, así como las formas que se crean con las líneas.



Las siguientes técnicas sencillas pueden ser útiles para dibujar un objeto complejo. Tratemos de reparar en lo siguiente cuando dibujemos un objeto:

- ✓ Qué distancia hay entre las líneas de un mismo largo o una misma altura y que están en ambos espacios positivo y negativo.
- ✓ Cómo se forman las líneas de una figura (tales como un óvalo, un cuadrado o un rectángulo) cuando se encuentran los espacios positivo y negativo, y qué tamaño tiene la figura en relación con otros espacios.

La proporción se refiere al tamaño un objeto en relación con otro en el dibujo. La forma de un objeto se puede dibujar correctamente si las proporciones son correctas.

Estar a gusto con las líneas



Para este ejercicio dibujaremos en el papel, sin mirar, lo que pasa. Sólo miraremos el objeto que estamos dibujando. Claro está, hay algo detrás de todo esto: lograr coordinar lo que ve el ojo con lo que dibuja la mano, lo cual es primordial para poder dibujar con precisión. Este proyecto muestra cómo aprender a ver las líneas en los objetos.

Busquemos un lugar adecuado y el momento en que podamos trabajar sin interrupciones. La intención del ejercicio es concentrarse en los bordes y en las líneas del objeto. Para ello se dan las siguientes instrucciones:

1. **Pegar una hoja de papel (puede ser del cuaderno de bocetos) a la superficie de dibujo, para evitar que el papel se mueva al dibujar.**
2. **Buscar un objeto sencillo para dibujar.**

   Si se es derecho, poner el objeto en la esquina izquierda, y si se es zurdo, ponerlo en la esquina derecha.
3. **Sentarse frente al objeto, pero de tal modo que no se pueda ver la hoja de papel.**

   Descansar cómodamente sobre la mesa el brazo con el que se dibuja.
4. **Mirar con atención uno de los bordes del objeto y tratar de ver en él la línea de su contorno. Luego, poner la punta del**

lápiz sobre la superficie de dibujo y volver a mirar el objeto.

Durante el resto del ejercicio se debe resistir la tentación de mirar lo que estamos dibujando. ¡Prohibido hacer trampa!

5. **Mirar con atención un pedazo del borde del objeto y seguir lentamente con la mirada la línea de este borde. Al mismo tiempo, mover el lápiz con lentitud junto con la mirada.**

   Dejar que el lápiz y el ojo se sigan moviendo a este mismo ritmo. Lo mejor para no perderse es no levantar del papel el lápiz mientras se dibuja.

   Notar cada vez que la línea del borde del objeto cambie de dirección. Sin mirar el papel, dejar que el lápiz registre cada detalle de esa línea (o varias líneas).

6. **Seguir mirando y dibujando hasta que la mirada vuelva a donde se comenzó a dibujar.**

Tal vez se quiera repetir este dibujo (con el mismo objeto o con otros objetos diferentes) varias veces hasta lograr hacer verdaderos dibujos de contorno con el lado derecho del cerebro. Una vez que se llega a dibujar sin tener que identificar las partes del dibujo, sino más bien concentrándose verdaderamente en las líneas, se llega a trabajar con el lado derecho del cerebro.

Es más importante la manera como trabajamos para lograr este dibujo que el dibujo en sí terminado. Tal vez no nos guste el resultado final de nuestros dibujos con este método, pero con esta nueva destreza visual los dibujos mejoran.



Podemos usar la nueva técnica adquirida una vez volvamos a dibujar mirando el papel. Nos será más fácil dibujar la perspectiva tal cual la vemos, en lugar de dibujarla como creeríamos que podría ser.

En la figura 5-12 he hecho tres dibujos usando esa técnica. Yo he venido desarrollando la capacidad visual por más años de los que sabría dar cuenta, así que no hay razón para preocuparse si no se logran resultados tan perfectos como los míos.

Lo importante en este ejercicio es desarrollar la capacidad visual. Al desarrollar esta capacidad, es posible mejorar también la habilidad para dibujar.

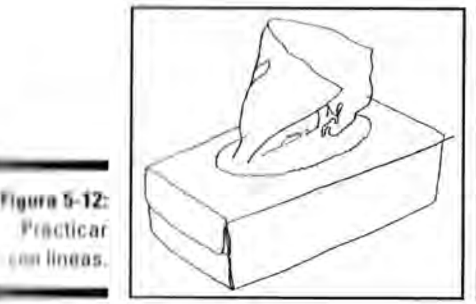
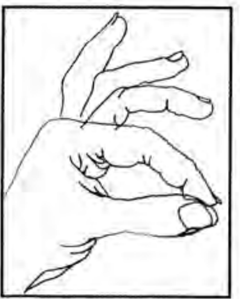




Figura 5-12: Practicar con líneas.

Proyecto # 5: Melodía angelical

En la primera etapa de este proyecto dibujaremos con la hoja de papel al revés y haremos un dibujo de línea con base en nuestra técnica visual.

También identificaremos las líneas que conforman el objeto, diferenciándolas del espacio negativo y midiendo las proporciones en términos visuales.



Antes de comenzar, he aquí algunas recomendaciones para lograr que el proyecto sea más ameno y fácil:

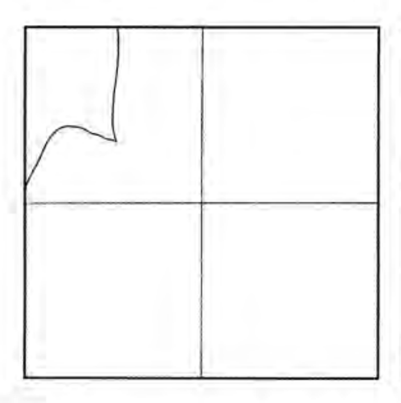
- ✔ **Para dibujar algo es mejor no pensar en el objeto**, sino más bien en las formas y en las líneas que se crean por medio de los espacios positivo y negativo.
- ✔ **Hacer un cuadrado en el cuaderno de bocetos, del tamaño que queramos, que marque el espacio donde vamos a dibujar.** Dividir el cuadrado en cuatro cuadros más pequeños con dos líneas transversales, una de arriba abajo y otra de lado a lado. Ahora tenemos cuatro cuadros.
- ✔ **Ver cada cuadro como un dibujo aparte.**

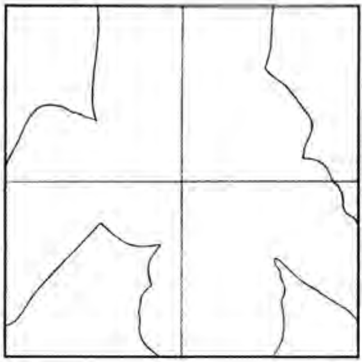


Empezaremos con un lápiz HB. Para los primeros tres pasos de este proyecto, tomaremos el primer cuadro como si fuera el dibujo entero.

1. **Marcar con un punto el lugar donde la línea toca el borde superior del primer cuadro (prácticamente en el centro).**

   En los próximos dos dibujos, centrarse sólo en el cuadro superior izquierdo.





2. **Marcar con otro punto el lugar donde la línea se toca con el lado izquierdo del cuadro.**

   Cerca del borde inferior.

3. **Dibujar la línea en el primer cuadro.**

   Comenzar con el punto que hicimos en el borde superior del primer cuadro y terminar con el segundo punto al lado izquierdo del primer cuadro.

   Ver cómo se curva la línea en diferentes direcciones. Pensar en el espacio positivo y negativo. Tomar nota de los espacios y formas que se hacen a ambos lados de la línea.

4. **Dibujar las líneas en los otros tres cuadros de la misma manera como lo hicimos para el primer cuadro (ver el segundo dibujo).**



¿Sabía que estamos dibujando al revés? Ahora podemos dar vuelta al dibujo y completarlo como queramos: basándonos en la fotografía del ángel, o siguiendo los pasos conmigo para añadirle más detalle.

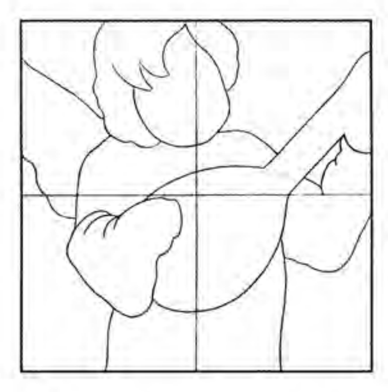
5. **Basándose en el primero de los dos dibujos a continuación, dibujar las líneas del pelo y de la cara.**

6. **Dibujar con calma lo que vemos en los otros tres cuadros.**

   Reparar en otros detalles como los pliegues de la manga y la línea del hombro que separa al ángel del ala.

7. **Borrar con cuidado las líneas que dividen el cuadrado en cuatro cuadros.**

8. **Dibujar los ojos, la nariz y la boca del ángel.**





9. **Dibujar las manos y los dedos.**

   Mirar cuidadosamente cómo son los dedos de la mano: las formas y las curvas.

10. **Agregar la segunda ala.**

    Corregir cualquier detalle que no le guste. Para ello, puede tomar mi dibujo como base o puede hacer detalles propios.

Capítulo 6

Explorar la tercera dimensión

En este capítulo

- Aprender a diferenciar la luz y las sombras en sus valores tonales
- Transponer lo que vemos en términos de su gama de grises
- Cambiar una forma básica a tres dimensiones

Para hacer que algo se vea real en el dibujo necesitamos recrear la sensación de tres dimensiones en el espacio de dos dimensiones en el papel. En este capítulo aprenderemos a ver la luz y las sombras y aprenderemos cómo por medio de éstas las formas se pueden volver tridimensionales.

Todo lo que vemos tiene por lo menos una fuente de luz. De lo contrario, las cosas serían completamente negras y no veríamos nada. En este capítulo observaremos cómo ve el artista la luz y las sombras. También aprenderemos a diferenciar entre los puntos claros y oscuros de un objeto, los cuales pueden demostrarnos de dónde viene la luz.

Ver la luz y las sombras

La luz y las sombras marcan cómo es el objeto. Para poder dibujarlas tal cual las vemos, necesitamos ver como lo hace el artista.

Los *valores tonales* son la gama de grises que existe entre el blanco y el negro. Para recrear las *sombras* en el dibujo, el artista ve la luz y las sombras en términos de sus valores. Así logra dar la sensación de tres dimensiones.

La técnica de *sombrear* con líneas *paralelas* o líneas *cruzadas* es muy sencilla y divertida (para más información sobre esta técnica ver el capítulo 7).

Para poder hacer sombras necesitamos basarnos en la escala completa de grises. Si somos capaces de ver los valores tonales de algo, podemos transponer esto a las sombras que irán en el papel, y así, dar profundidad a eso que dibujamos.

Con las sombras se puede dar la sensación de tres dimensiones en el dibujo. En la figura 6-1 vemos cómo he usado las sombras para transformar el contorno de un círculo en el dibujo de la Tierra.

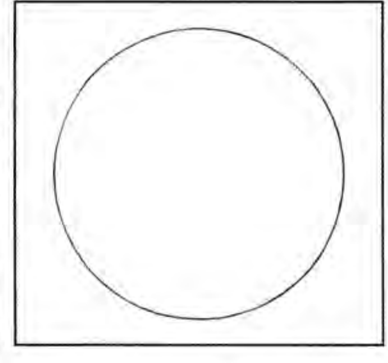



Figura 6-1: Transformar un dibujo de contorno en el dibujo de la Tierra.

Un objeto que está en tres dimensiones es un objeto al cual nos podemos acercar y que podemos ver desde todos sus ángulos y tocar con las manos. Miremos los objetos a nuestro alrededor y tratemos de descubrir qué hace que se vean en tres dimensiones. Tratemos de ver los valores tonales que se crean con la luz y las sombras.

Mirar más de cerca

Para lograr transponer los valores de la luz y las sombras al papel, necesitamos poder advertir lo siguiente en lo que vemos:

- ✔ **La fuente de luz:** El lado por donde entra la mayoría de la luz. La manera como se capta la luz influye sobre todo el dibujo.
- ✔ **Las sombras:** Son las partes del objeto donde no hay casi luz o donde no hay luz del todo.
- ✔ **La sombra que proyecta el objeto:** Es el área oscura que se proyecta sobre una superficie contigua al objeto al bloquear éste la luz entrante.

La forma como entra la luz en el objeto nos muestra cómo dibujar los valores tonales y las sombras (en el capítulo 7 veremos cómo captar los valores tonales de las cosas).

Veamos cómo localizar la fuente de luz, las sombras del objeto y las sombras que éste proyecta, en la escultura de la figura 6-2, que ha hecho mi amiga Jesse. Al examinar ambos dibujos, pensemos en lo siguiente:

- ✔ **¿Dónde se ven los tonos claros?** Veamos cuáles son las áreas más claras en el objeto. Los valores de las áreas claras con más luz se denominan los *brillos del objeto*.
- ✔ **¿Dónde se ven los tonos oscuros?** Los tonos oscuros, por lo general, muestran dónde están las sombras del objeto. Normalmente, si localizamos las sombras, podemos saber dónde está la fuente de luz.
- ✔ **¿Dónde se ve la sombra que proyecta el objeto?** El área donde se ve la sombra que proyecta el objeto es, por lo general, el área más oscura del dibujo. Esta sombra nos demuestra de dónde viene la fuente de luz.




Figura 6-2: Cómo identificar los tonos claros, los tonos oscuros y la sombra que proyecta el objeto.

En ambos dibujos de la figura 6-2 la fuente de luz es diferente. Comparémoslos e identifiquemos cuál es la fuente principal de luz en cada uno.

Si opinamos que la fuente de luz entra por el lado derecho en el dibujo de la izquierda, entonces habremos acertado. En el segundo dibujo la fuente de luz entra por el lado izquierdo.

Saber cómo entra la luz en un objeto real es más difícil que descubrirlo en un dibujo. Pongamos un objeto sobre una superficie donde haya poca luz e iluminémoslo con una linterna o una lámpara (la fuente de luz). Mirémoslo desde diferentes ángulos.

Cada vez que cambiemos de dirección la fuente de luz, identifiquemos lo siguiente:

- ✔ Dónde están las sombras del objeto (los tonos oscuros).
- ✔ Dónde están las áreas con mayor luz (los brillos).
- ✔ Dónde están los tonos claros (las áreas que están más cerca de la fuente de luz o que no están en sombra).
- ✔ Cuáles son las sombras que proyecta el objeto (los tonos más oscuros).

El contraste en el dibujo

Con el contraste podemos dar aun más la sensación de tres dimensiones, acentuando las sombras y la luz. Si usamos los valores tonales más extremos (tonos muy oscuros y muy claros, en contraposición con los tonos medios), podemos lograr dibujos de *alto contraste*. Un dibujo fuerte e intenso, por ejemplo, se puede lograr oscureciendo bastante las sombras junto a las áreas más claras.

Un dibujo logrado más que todo en tonos bajos y medios es un dibujo de *bajo contraste*. Es preciso dibujar algunas cosas con suavidad y delicadeza. Se puede hacer un dibujo muy suave y aun así usar toda la gama de valores tonales. Pensemos cómo dibujaríamos un gatito blanco, por ejemplo. La mayoría de las sombras serían muy claras, pero podríamos causar un mayor impacto si oscureciéramos algunas áreas claves, como por ejemplo, las pupilas de los ojos y las sombras alrededor.

Si los valores tonales de un dibujo están poco contrastados, éste se verá más plano que tridimensional. A menos que queramos evocar una sensación en particular o que queramos que el dibujo se vea plano, siempre es mejor utilizar toda la gama de valores tonales (en el capítulo 7 veremos cómo lograr en el dibujo la escala completa de valores tonales).



La figura 6-3 permite ver el contraste entre las figuras y, a la vez, ejercitar la vista. Miremos detenidamente cómo se funden la luz y las sombras en este dibujo. La cara de la mujer es una vista de perfil y la del hombre es una vista de frente. Notemos cómo he puesto la figura de la mujer sobre la cara del hombre en sombra.



Figura 6-3: El alto contraste in... menta ... más la sensación de tres dimensiones

Entre la luz fuerte de la cara de la mujer y la parte oscura de la cara del hombre se crea un alto contraste. Esto genera una separación visual impactante, aunque las caras parezcan estar muy juntas.

Ver algo en términos de sus valores tonales



Casi todo tiene más de un valor tonal. En la mayoría de los casos, dependiendo de la fuente de luz, los objetos tienen áreas de mucha luz y áreas de poca luz.

Si miramos detenidamente un montón de tierra, veremos que tiene muchos valores tonales. Si una capa de nieve cubriera este montón de tierra, seguiríamos viendo bastantes valores tonales. Una vez llegamos a diferenciar la gama de valores tonales de un objeto, podemos dibujarlo en tres dimensiones.

Ver entre ojos para diferenciar los valores tonales y las formas básicas

Para poder dibujar en tres dimensiones es esencial poder diferenciar los valores tonales de las cosas. Muchas veces, el artista mira entre ojos para descomponer un objeto en sus formas más simples. Mirar entre ojos ayuda a filtrar los detalles y a ver los valores generales y las formas básicas de un objeto. Cuando logramos ver las formas que se crean como resultado de los diferentes valores tonales, podemos dibujar algo con mayor claridad.



Miremos entre ojos la figura 6-4 hasta que la imagen parezca desenfocarse. Comparemos los tonos claros con los tonos oscuros, y tratemos de visualizar las formas abstractas que se crean como resultado de las variaciones tonales.

El segundo dibujo muestra lo que yo veo al mirar entre ojos. Lo he hecho con sólo blanco, negro y dos valores tonales. Como resultado de los valores tonales se obtienen diferentes formas.





Figura 6-4: Ver entre ojos para diferenciar los valores tonales y las formas.

Mirar entre ojos para transponer los colores a sus valores tonales

Muchos materiales para dibujar, tales como el carboncillo, están diseñados para dibujar en blanco y negro. Sin embargo, casi todo lo que vemos a nuestro alrededor es a color. Cuando dibujamos en blanco y negro debemos transponer los colores a su gama de grises.

¡Qué bueno sería si pudiéramos oprimir un botón en la frente que transformara el mundo a color en valores de grises! Esto haría el dibujo mucho más sencillo. Afortunadamente, mirar entre ojos puede ayudarnos a adquirir esta habilidad.

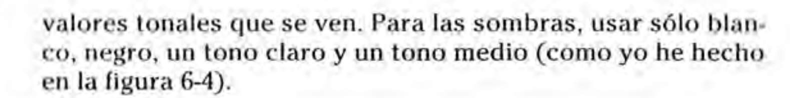


Las siguientes sugerencias pueden ayudar a entrenar la mente para transponer los colores a sus valores tonales.

- ✔ Mirar varios objetos a nuestro alrededor. Tratar de visualizar en ellos sólo las áreas claras y oscuras, no los colores en sí. Concentrarse en la luz y en las sombras. Luego, mirar entre ojos hasta lograr ver los valores tonales en los objetos.

  Tomar nota de dónde se ven los tonos claros y los oscuros. Pensar en cómo se podrían dibujar. No debemos desalentarnos si no lo conseguimos en un principio. Con el tiempo, uno va mejorando.

- ✔ Buscar una fotografía a color de mucho contraste. Mirar entre ojos con el fin de omitir los colores y los detalles. En el cuaderno de bocetos, dibujar sólo las formas básicas y los



valores tonales que se ven. Para las sombras, usar sólo blanco, negro, un tono claro y un tono medio (como yo he hecho en la figura 6-4).

Puede que veamos algo que tenga rayas rojas oscuras y rosadas claras. Para diferenciarlas en términos de valores tonales, podemos hacer del color rojo el valor oscuro y del color rosado, el valor claro. En otros objetos, los valores tonales de los colores pueden ser muy parecidos. Para estos casos, tendremos que decidir, según nuestro propio criterio, cuáles colores son más oscuros y cuáles son más claros. Si el objeto tiene líneas verdes oscuras y rojas oscuras, por ejemplo, tendremos que hacer de uno de los dos colores el tono claro. De lo contrario, terminaríamos dibujando un solo tono en vez de cada una de las líneas.

Volver una figura tridimensional

Los objetos están hechos de todo tipo de figuras, como pueden ser el círculo, el cuadrado o el triángulo. Estas figuras pueden volverse tridimensionales —es decir, una esfera, un cubo, un cono o un cilindro— si les damos forma con las sombras.

De círculo a esfera

La palabra *esfera* puede asociarse con un planeta, una bola o una pelota. En términos concretos, una esfera es un círculo tridimensional.

Dar en los brillos

El brillo en la figura 6-5 es la forma circular blanca que tiene la misma intensidad blanca del papel de este libro. Las sombras junto al perímetro del brillo comienzan muy leves y gradualmente se van oscureciendo. Las partes de la esfera que tienen menos luz están en sombra.



"Dibujar" el brillo es muy sencillo porque en realidad ¡no hay que dibujarlo! Sólo hay que saber dónde irá en el papel. Podremos saber dónde hacer el brillo si miramos con detenimiento el objeto que estamos dibujando.

Lograr que las sombras se vean reales

Si podemos dibujar bien las sombras, nuestro dibujo se verá más real. Las sombras no son tan fáciles de dibujar como la luz; hay que

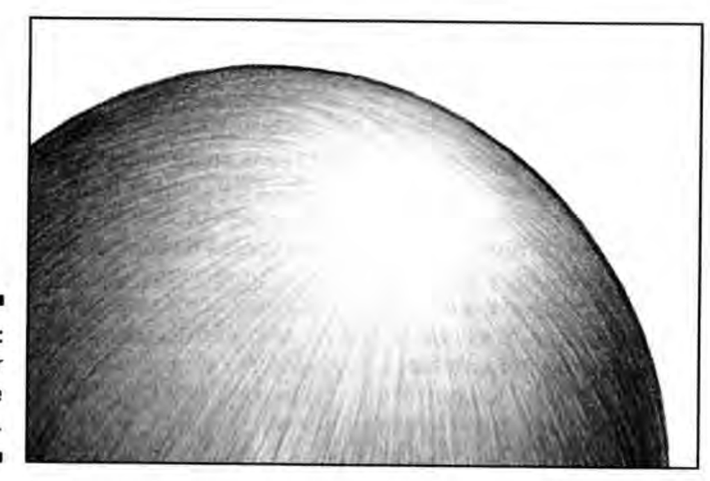


Figura 6-5: Identificar el brillo de una esfera.

hacerlas en varias capas. Miremos cuidadosamente la figura 6-6. Reparemos en la sombra oscura de la parte inferior de la esfera y en la sombra que se proyecta sobre la superficie en la cual descansa la esfera.



La sombra que proyecta un objeto (cuando éste descansa sobre una superficie) es más oscura cerca del objeto y se aclara gradualmente al alejarse de éste.



Con las sombras, se puede hacer ver que el objeto descansa sobre una superficie y, por consiguiente, reflejar que éste tiene peso. También se puede transmitir la sensación de que un objeto flota sobre una superficie, cambiando la ubicación de la sombra que éste proyecta.

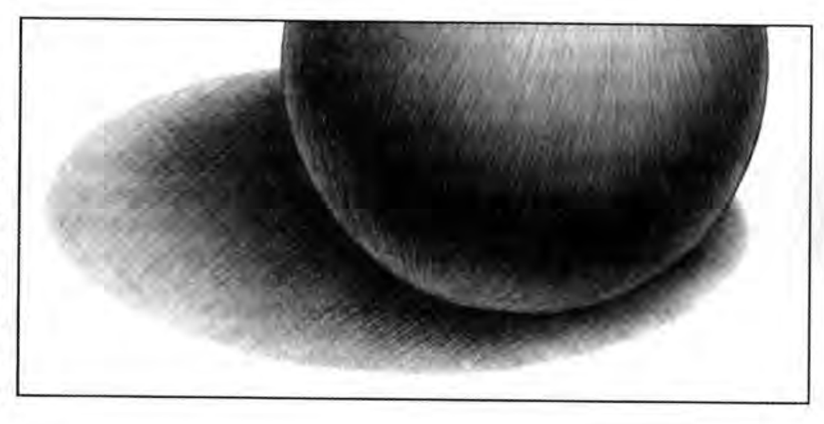


Figura 6-6: Identificar las sombras de una esfera y la sombra que ésta proyecta.

Dibujar círculos y óvalos a mano

Nadie puede enseñarle a uno a dibujar círculos u óvalos. El mejor profesor es la práctica. Dibujar un círculo o un óvalo a mano alzada y hacer que se vea real puede llegar a ser muy sencillo si dedicamos bastante tiempo a desarrollar esta habilidad. Podemos darle vuelta al papel y mirar nuestro dibujo desde diferentes ángulos. Este pequeño truco muchas veces da ideas para corregir las partes donde hay problemas. Examinar la imagen del dibujo reflejada en un espejo también puede ayudar a identificar las partes que se pueden mejorar.

En la figura 6-7 vemos cómo varían las sombras a medida que la esfera flota. Esta sensación también se puede recrear con objetos de diferentes formas, además de la esfera. En estos casos, las sombras tal vez no sean ovaladas, pues las sombras dependen de la forma del objeto.

Hacer uso de la luz reflejo

La *luz reflejo* es un tipo de luz leve que se refleja o rebota sobre un objeto desde las superficies que lo rodean. Si entendemos esta luz y la sabemos dibujar bien, podremos hacer que la sensación de tres dimensiones en nuestros dibujos sea más real.

Busquemos una esfera (puede ser una pelota o cualquier objeto redondo) y pongámosla sobre una superficie de color claro. Iluminémosla con una luz desde arriba y examinemos cuidadosamente el borde inferior con que toca la superficie.

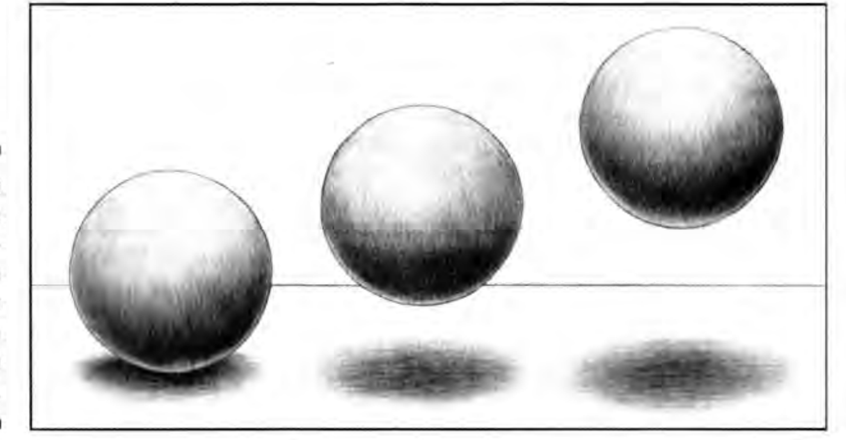


Figura 6-7: Modificar la sombra para crear la sensación de que la esfera está flotando.

La luz reflejo debe verse por el lado de la esfera que descansa sobre la superficie. Esta luz es más clara que la de la sombra en la esfera, pero no tan clara como la de las partes más cercanas a la fuente de luz. Cuando un objeto descansa sobre una superficie de color, normalmente se puede ver ese color en la luz reflejo.

Detallemos la manera como he dibujado la luz reflejo en la parte inferior de la esfera que se muestra en la figura 6-8. Para ello, he usado tonos claros que se van oscureciendo hasta encontrarse con la parte más oscura de la sombra.



Figura 6-8: Reconocer el halo de luz que se forma sobre el lado en sombra de la esfera a partir de la luz reflejo.

De cuadrado a cubo

El *cuadrado* es una figura bidimensional, con cuatro lados iguales y cuatro ángulos rectos. El *cubo* es un cuadrado tridimensional con seis superficies cuadradas de dimensiones iguales.

En la figura 6-9 he comenzado dibujando un cuadrado. Luego, lo he transformado en un cubo, haciéndolo ver más real con la perspectiva. (En el capítulo 9 exploraremos a fondo la *perspectiva*. También veremos cómo dibujar un cubo.)

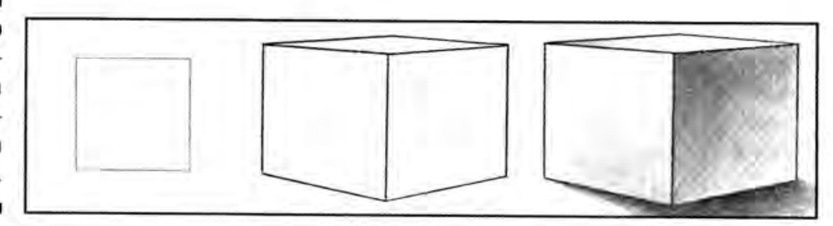


Figura 6-9: Cómo darle perspectiva y forma a un cuadrado con las sombras para transformarlo en un cubo.

En la tercera etapa de la figura 6-9 he dibujado el cubo con sombras para acentuar aun más el efecto tridimensional. Veamos dónde están los brillos, las sombras y la luz reflejo, y cómo se producen en el cubo.

Rectángulos y triángulos

En la figura 6-10 vemos cómo se pueden transformar los rectángulos y los triángulos en las formas tridimensionales de cilindros y conos usando las sombras y la perspectiva. (En el capítulo 9 veremos cómo dibujar cubos y cilindros.) Por ahora, fijémonos en la manera como las sombras y los brillos vuelven una figura tridimensional.

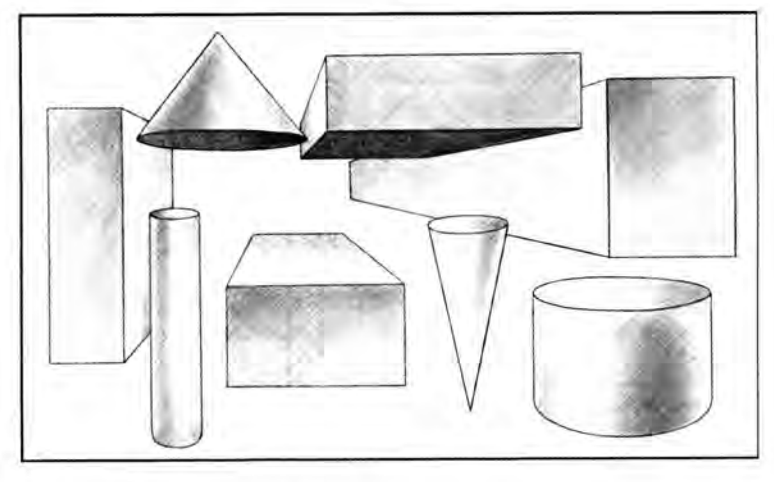


Figura 6-10: Las sombras y los brillos vuelven una figura tridimensional.

Proyecto # 6: Dibujar una esfera

Hacer que una esfera se vea real no es magia. En los siguientes cuatro pasos veremos cómo transformar un círculo en una esfera.



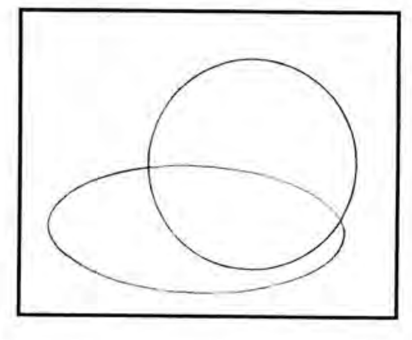
Si se prefiere no dibujar los círculos a mano, se puede usar el compás. En esta etapa el dibujo debe ser muy suave. Más adelante se borrarán algunas líneas.

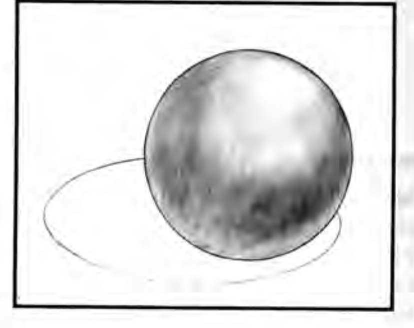
1. **Dibujar un círculo a la derecha del área de dibujo.**
2. **Dibujar una figura ovalada (o una elipse) para hacer la sombra que se proyecta de la esfera.**

Usar otras técnicas para trabajar las formas

Este capítulo no se completaría si no mencionáramos brevemente otras técnicas que el artista usa para recrear el espacio de tres dimensiones, además de las sombras.

- ✔ La composición: Se refiere a la manera como están organizados los objetos dentro del espacio de dibujo. En el capítulo 10 tratamos la composición.
- ✔ La perspectiva: Con ella se logra dibujar un objeto en tres dimensiones sobre la superficie plana del papel. Dependiendo de la perspectiva, una composición puede estar o no debidamente lograda. En el capítulo 9 doy información de gran importancia sobre la perspectiva.





Esta figura ovalada se ve como un círculo un tanto aplanado y se extiende más allá del círculo, hacia la izquierda del área de dibujo. La figura está situada en la mitad inferior del área de dibujo. La distancia vertical es más corta que la del círculo y la horizontal es más larga.

Su figura del óvalo puede ser diferente de la mía, pues hasta el cambio más leve en la posición de la fuente de luz puede variar la forma de la sombra que proyecta un objeto.

3. **Borrar la parte de la elipse que está dentro del perímetro del círculo.**



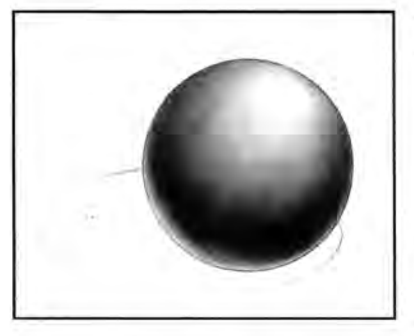
4. **Dibujar los tonos claros de la esfera con un lápiz 2H o HB.**

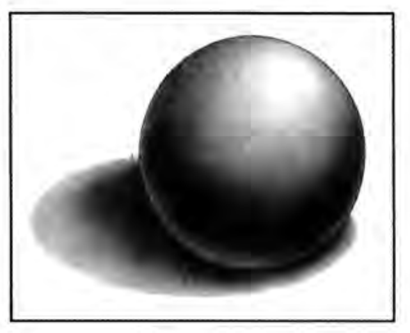
   La fuente de luz para este dibujo viene de arriba, desde la derecha y por delante de la esfera. No olvidar localizar el brillo y dejar este espacio en blanco. También se debe dejar un área clara en la parte inferior de la esfera para hacer la luz reflejo.

   Usar el método que se prefiera para hacer las sombras. Yo he usado el sombreado de líneas paralelas, que sigue la forma de la figura (en el capítulo 7 hablo sobre este tipo de sombreado).

5. **Dibujar los tonos medios con el lápiz 2B y las sombras oscuras con el lápiz 6B.**

   Usar la misma técnica que se utilizó para hacer los tonos medios.





6. **Difuminar la línea de la elipse (el óvalo que define la sombra) suavemente con el limpiatipos hasta que no se note casi.**
7. **Rellenar la sombra que se proyecta de la esfera con los lápices 2B y 6B.**

   La sombra se vuelve más oscura cerca de la esfera y se hace más clara a medida que se aleja.

Capítulo 7

Dar vida con las sombras

En este capítulo

- Lograr tonos de grises con sombras de líneas paralelas
- Crear valores tonales con sombras de líneas cruzadas
- Usar las técnicas del sombreado en nuestros propios dibujos

Para hacer que las sombras se vean reales, éstas deben tener una gama completa de valores tonales. Con las sombras se puede recrear la sensación de tres dimensiones en el dibujo.

En este capítulo veremos dos técnicas tradicionales que se usan para sombrear y que yo empleo en mis dibujos de tipo forense y aquéllos que hago por placer. Una vez aprendamos a usar el sombreado de líneas paralelas y cruzadas, es muy sencillo hacer que las sombras en un dibujo se vean reales.

Lograr los tonos de grises con el sombreado

El *sombreado de líneas* consiste en hacer grupos de líneas juntas para lograr los diferentes valores tonales. Con este método sencillo se puede lograr toda la gama de valores tonales en un dibujo.

Hay tres factores que influyen en el tipo de valor tonal que se logra con el sombreado.

- ✓ **Qué tan juntas están las líneas.** Por lo general, cuanto más juntas estén las líneas, más oscuro será el valor tonal.
- ✓ **La manera como se usa el lápiz o el material con que se dibuja.** Cuanto más se apoye el lápiz y más duro se sujete, más oscuro será el tono. Para lograr un tono más claro, habrá que apoyar menos y sujetar el lápiz con menos fuerza.
- ✓ **El tipo de material con que se dibuja.** Algunos lápices, por ejemplo —como el 2H—, son ideales para hacer marcas sua-

ves. Con el lápiz 2B se logra un tono medio natural. El lápiz 6B, a su vez, se presta para hacer tonos oscuros fácilmente.

Estos tres factores también influyen en los tonos que se pueden lograr con el sombreado de líneas cruzadas, que trataremos más adelante en este capítulo.

Hacer las líneas del sombreado



Como veremos, dibujar sombras con líneas es muy sencillo, tan sencillo como dibujar una línea (o varias líneas). Para este ejercicio, haremos tres grupos diferentes de líneas de sombras, cada uno de un valor tonal diferente. Se necesitarán el cuaderno de bocetos y un lápiz.

1. **Dibujar tres cuadrados de 5 × 5 centímetros cada uno, en una hoja del cuaderno de bocetos.**
2. **Hacer un grupo de líneas paralelas en el primer cuadro con el lápiz 2H.**

   Aquí las líneas son pocas y están bastante separadas las unas de las otras. Se debe apoyar muy suavemente el lápiz. Esto permite lograr un valor muy claro, como el de la figura 7-1.
3. **En el segundo cuadro, hacer un grupo de líneas paralelas más juntas que las del primer dibujo.**

   Como vemos, el segundo grupo tiene más líneas que el primero. Para hacer este grupo de líneas, se puede usar el lápiz 2B. Este valor tonal es más oscuro y más denso, como se observa en el segundo cuadro de la figura 7-1.
4. **Hacer un tercer grupo de líneas muy juntas en el tercer cuadro con el lápiz 6B.**

   Como podemos ver, las líneas del tercer grupo son más numerosas y están más juntas que las del segundo cuadro. Usar un lápiz 6B, con buena punta, para lograr líneas muy oscuras y limpias. Esto permite hacer un tono muy oscuro, como el del tercer cuadro en la figura 7-1.



Se pueden ensayar diferentes movimientos con el lápiz o inclinar las líneas en distintos ángulos, hasta encontrar el ángulo más cómodo para hacerlas. Por lo general, yo empiezo dibujando la primera línea en la esquina superior izquierda, y así voy llenando de líneas el papel hasta llegar a la punta inferior derecha. Lo mejor es experimentar hasta encontrar el estilo que más le funcione a uno.

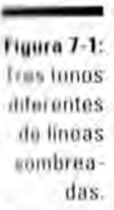
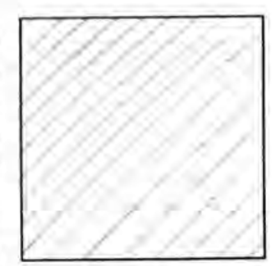
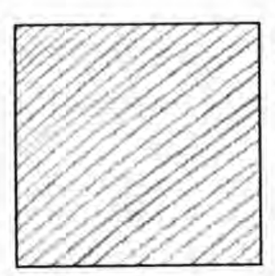
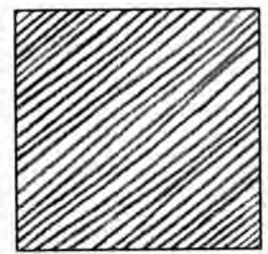





Figura 7-1: Tres tonos diferentes de líneas sombreadas.

Las líneas del sombreado no tienen que ser sólo rectas. Se pueden evocar sensaciones diferentes en el dibujo según el tipo de líneas que se usen. En la figura 7-2 vemos una muestra de seis tipos de sombreados diferentes. Algunos tienen líneas rectas y otros tienen líneas curvas. Otros grupos tienen líneas largas y líneas cortas, o combinan diferentes tipos y largos de línea (en el capítulo 5 hablo sobre las líneas). Algunos de estos grupos tienen espacios en blanco amplios entre las líneas; en otros, las líneas están bastante juntas.



Figura 7-2: Diferentes estilos en el sombreado de líneas.

Como podemos ver, con cada uno de los estilos se logra recrear una textura diferente (en el capítulo 8 hablaremos sobre texturas). ¿En qué se podría usar cada uno de estos estilos de sombreado en un dibujo?

En el cuaderno de bocetos, dediquemos un momento a dibujar diferentes tipos de líneas para sombrear. Podemos buscar ideas en muchos de los dibujos de este libro y ver las diferentes formas en que yo he usado el sombreado de líneas. Prestemos especial atención al modo de hacer el pelo para los retratos y para los animales.

Crear una escala de valores tonales con líneas sombreadas

Se pueden lograr diferentes valores tonales con el sombreado de líneas, dependiendo de qué tan compactas están éstas y qué tan duro se usa el lápiz. En conjunto, estas sombras de grises, de claro a oscuro y de oscuro a claro, forman lo que se llama una *escala de valores tonales*. Si podemos lograr una escala completa de valores tonales, habremos aprendido a trabajar exitosamente con las sombras.



Aprender a dibujar bien una escala de valores tonales con líneas sombreadas es cuestión de práctica. Por esto, no hay que perder la esperanza si al principio el sombreado no sale como uno espera.



En la figura 7-3 he creado una escala de valores tonales con líneas sombreadas. Comenzar con el lápiz 2H y dibujar todos los tonos. Se pueden usar el lápiz 2B y el 6B para los tonos más oscuros. Esta escala se debe seguir practicando en el cuaderno de bocetos hasta poder dibujar todos los tonos. Luego, se puede practicar este ejercicio en sentido contrario, de los tonos oscuros a los tonos claros.

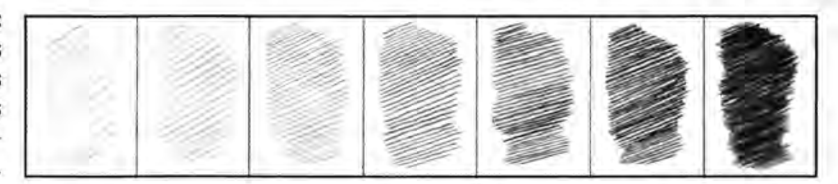


Figura 7-3: Siete tonos diferentes de líneas sombreadas.

Lograr un tono parejo en el sombreado

Una variación progresiva en la escala de valores tonales se denomina una *variación tonal*. Si los tonos en la figura 7-3 se fundieran en un solo tono gradual —es decir, si variaran de uno a otro sin que se notaran los cambios—, eso sería una variación tonal. La transición tonal puede darse de los tonos oscuros a los claros o de los tonos claros a los oscuros.

Para lograr una variación tonal, lo esencial es hacer que los cambios prácticamente no se noten. Los cientos de ilustraciones de este libro muestran cómo con una variación tonal homogénea las sombras se ven más reales.



Los lápices pueden jugar un papel muy importante para lograr que la variación tonal sea gradual. (En el capítulo 2 hablo sobre los

lápices de dibujo.) Experimentemos con lápices 2H, 2B y 6B, haciendo líneas de sombras en el cuaderno de bocetos. Notemos las diferencias. Por lo general, el lápiz 2H es muy bueno para los tonos claros; el 2B, para los tonos medios; y el 6B, para los tonos oscuros.



Es hora de hacer nuestra propia variación tonal. Necesitaremos lápices 2H, 2B y 6B. Esta técnica se puede aprender rápidamente si se ensaya bastante. Lo más importante es hacer las líneas del sombreado con el movimiento de la mano que resulte más cómodo para uno. Para ello, sigamos estos pasos:

1. **Dibujar un rectángulo del tamaño que se quiera en el cuaderno de bocetos (yo lo he dibujado de 4 x 15 centímetros).**
2. **Hacer las líneas más suaves de la variación tonal en el lado izquierdo del rectángulo, apoyando suavemente con el lápiz 2H. (La persona zurda tal vez encuentre más fácil trabajar de derecha a izquierda.)**
3. **Oscurecer el sombreado a medida que se pasa hacia el lado derecho.**

   Llegando a la mitad, dibujar las líneas más juntas entre sí y presionar un poco más con el lápiz, como se ve en la figura 7-4.

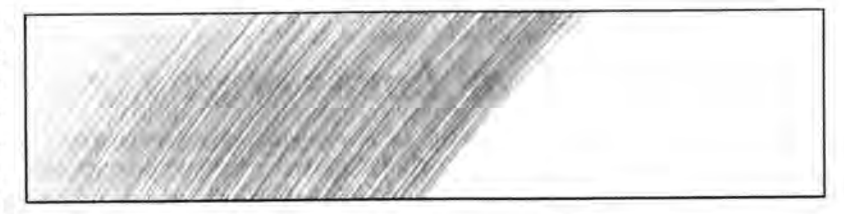


Figura 7-4: El principio de una variación tonal.

4. **Agregar los tonos medios con el lápiz 2B.**

   Escoger un punto en el dibujo —más o menos hacia la mitad— para hacer los tonos medios (ver la figura 7-5). Oscurecer el sombreado progresivamente hasta llegar casi al final del área de dibujo.

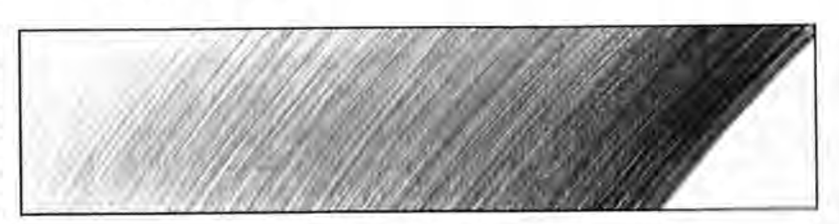


Figura 7-5: Agregar los tonos medios de una variación tonal.

5. **Dibujar los tonos más oscuros con el lápiz 6B.**

   Asegurarse de tajar bien el lápiz. Dibujar las líneas más juntas entre sí, más o menos a partir de una distancia de dos tercios a partir del principio. Seguir presionando más duro con el lápiz hasta que la variación se vuelva muy oscura hacia el final (ver la figura 7-6).



Figura 7-6: Agregar los tonos más oscuros de una variación tonal.



Una transición que no ha quedado muy homogénea se puede mejorar añadiendo unas cuantas líneas a las demás del sombreado.



Debemos resistir la tentación de "emparejar" los tonos con el dedo. Con la práctica y con paciencia, llegaremos a hacer esta variación tonal.

El sombreado de líneas cruzadas

La técnica del *sombreado de líneas cruzadas* consiste en cruzar un grupo de líneas sombreadas con otro grupo de líneas sombreadas. Con este tipo de sombreado se puede lograr una gama infinita de valores tonales.



Los grupos de líneas cruzadas pueden tener diferentes inclinaciones. Por lo general, yo las dibujo en ángulo recto las unas con las otras (o perpendiculares las unas a las otras). Algunas veces las dibujo con inclinaciones diferentes, por ejemplo cuando hago estudios anatómicos del cuerpo humano. En estos casos, las líneas deben obedecer a la forma de los músculos y seguir el contorno del cuerpo.

Muchos de los artistas que trabajan con el método clásico hacen el sombreado de líneas cruzadas a un ángulo mayor de 45 grados. Podemos experimentar haciendo sombras de líneas con diferentes ángulos y buscar un estilo que nos guste.

Lograr los valores tonales con las sombras de líneas cruzadas



Para este ejercicio, dibujaremos tres grupos de sombras con líneas cruzadas. Igual que en el sombreado de líneas paralelas, en el sombreado de líneas cruzadas existen tres factores que influyen en el tipo de valor tonal que se produce con las sombras: la densidad de las líneas, la manera como se usa el material de dibujo y el tipo de material que se usa.

1. **Dibujar tres cuadrados de 5 x 5 centímetros en una hoja del cuaderno de bocetos.**
2. **En el primer cuadro, dibujar con el lápiz 2H o HB un grupo de líneas paralelas bastante separadas entre sí (ver la figura 7-7). En el mismo cuadro, dibujar un segundo grupo de líneas paralelas que se crucen con las del primer grupo.**

   Los dos grupos de líneas paralelas se han vuelto ahora un grupo de líneas cruzadas. Estas líneas se deben dibujar muy suaves.

3. **Para hacer el segundo grupo de líneas cruzadas en el segundo cuadro, dibujar las líneas más juntas entre sí y presionar más con el lápiz HB o 2B (ver la figura 7-7).**
4. **Para el tercer cuadro, dibujar dos grupos de líneas cruzadas con las líneas bastante juntas entre sí.**

   Para el tono oscuro de estas líneas se puede usar el lápiz 4B o 6B.

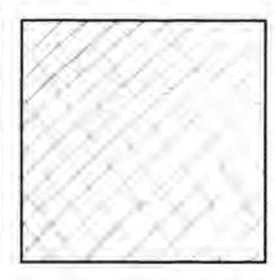
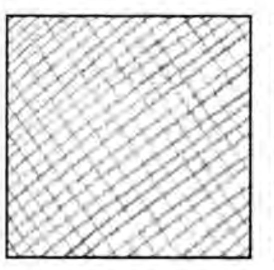
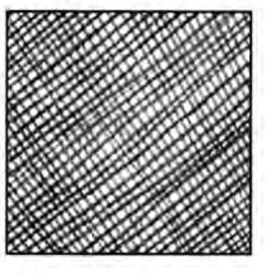




Figura 7-7: Lograr tres valores tonales diferentes con el sombreado de líneas cruzadas.



Yo prefiero darle vuelta al papel a medida que voy dibujando las líneas, cuando hago el sombreado de líneas cruzadas; esto me permite seguir el movimiento natural de la mano. También se puede sostener el brazo de diferentes maneras para dibujar. No existe una manera buena o mala de dibujar; lo que funcione para uno está bien.



El sombreado en los grandes maestros

Para muchos, la técnica de hacer sombras con líneas cruzadas es una de las más exigentes. En efecto, el nivel técnico de un artista se puede juzgar según su habilidad para sombrear con líneas cruzadas. Muchos artistas que trabajaban a la manera clásica, como Edgar Degas, Miguel Ángel, Leonardo da Vinci y Alberto Durero, usaban la técnica del sombreado con líneas cruzadas.

Mi artista favorito, Leonardo da Vinci, hizo los dibujos más inverosímiles que yo jamás haya visto, con el sombreado de líneas cruzadas: desde dibujos de los inventos científicos más brillantes, hasta dibujos de la más precisa anatomía del cuerpo humano. Su habilidad técnica para sombrear era sobrenatural. Especialmente conocido es su *Hombre de Vitruvio*, un estudio de las proporciones del cuerpo humano. También podemos investigar sus estudios sobre la anatomía humana, la arquitectura y las máquinas.

El detalle en los dibujos figurativos de Miguel Ángel, otro de mis artistas favoritos, es igualmente sorprendente.

Yo he aprendido mucho estudiando dibujos y fotografías de dibujos. Conviene dedicar un tiempo a estudiar los dibujos de los grandes maestros y la manera como trabajaban el sombreado de líneas cruzadas. Asimismo, conviene visitar galerías de arte, buscar en Internet e investigar en las bibliotecas públicas. No debemos limitarnos sólo a un periodo específico de la historia. También podemos inspirarnos en los dibujos de los artistas contemporáneos.

Lograr una escala de valores de claro a oscuro

El sombreado de líneas cruzadas es una técnica excepcional para lograr una escala de valores tonales (para más información sobre cómo lograr una escala de valores tonales, ver la sección "Crear una escala de valores tonales con líneas sombreadas", anteriormente en este capítulo).



Los lápices 2H, 2B y 6B son muy útiles para dibujar los diferentes valores tonales. Como estos lápices hacen buena parte del trabajo, uno no tiene que dibujar tan duro los tonos oscuros; también permiten un mayor control sobre los tonos claros.



Dibujar una escala de valores tonales usando el sombreado de líneas cruzadas, como se muestra en la figura 7-8. Para facilitar el trabajo, he dividido una escala de diez tonos en dos grupos de cinco tonos. El primero será el grupo de tonos claros y el segundo el de tonos oscuros.

Nos centraremos primero en el grupo de tonos claros (ver el primer grupo de cinco tonos en la figura 7-8). Usando el sombreado de líneas cruzadas, dibujar los primeros tres tonos con el lápiz 2H, comenzando por el más claro. Usar el lápiz 2B para los siguientes dos tonos.





Figura 7-8: Gama de valores tonales con el sombreado de líneas cruzadas.

Para el segundo grupo de tonos oscuros (el segundo grupo de cinco tonos en la figura 7-8), usar el lápiz 2B para los primeros dos tonos oscuros y el lápiz 6B para los siguientes tres tonos más oscuros.

Con el sombreado de líneas cruzadas se pueden lograr todo tipo de dibujos: desde dibujos muy precisos y realistas, hasta dibujos sueltos y expresionistas. Si hacer sombras de líneas cruzadas nos parece aburrido, veamos, en la figura 7-9, diez ejemplos diferentes de cómo se puede usar esta técnica. En algunos ejemplos, las líneas son rectas o curvas. En otros, están muy juntas entre sí o bastante separadas. Reparemos también en las texturas que se crean con algunos de los tipos de líneas. Pensemos en cómo podríamos aplicar estas texturas en un dibujo (algunas tal vez nos hagan pensar en cierto tipo de objetos).

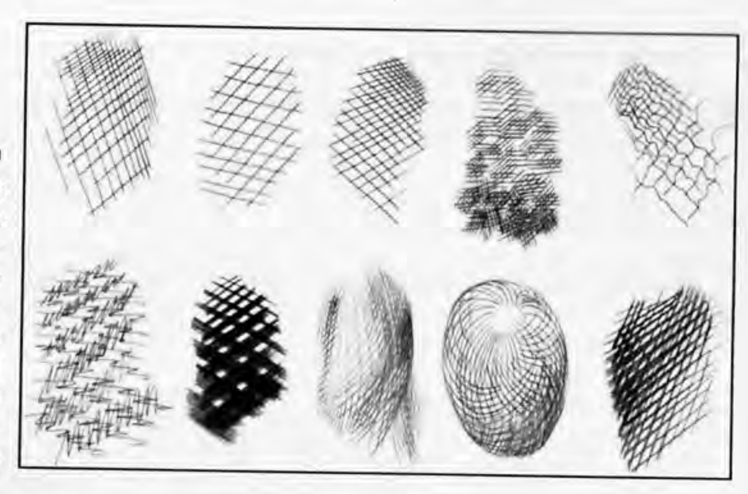


Figura 7-9: Los estilos en el sombreado de líneas cruzadas sirven para evocar sensaciones diferentes.

Hacer una variación tonal con líneas cruzadas

Para dibujar bien una sombra, es esencial tomar en consideración la *variación tonal* que la caracteriza (o la variación gradual y casi imperceptible de un tono a otro). Si podemos hacer que la transición de un tono a otro no se note casi, las sombras en el dibujo se verán más reales.



Las líneas se pueden hacer con el movimiento de la mano que se sienta más cómodo. También podemos dar vuelta al cuaderno a medida que dibujamos. Normalmente, yo siempre pongo la hoja de papel en sentido contrario para hacer el segundo grupo de líneas cruzadas. Con una hoja debajo de la mano con que se dibuja es posible evitar manchar el papel a medida que se trabajan las líneas.



El siguiente ejercicio sirve para poner en práctica esta importante técnica. Puede que los ejercicios para practicar nos parezcan aburridos, pero cuando dibujamos a continuación, se nota la diferencia.

1. **Dibujar un rectángulo largo en el cuaderno de bocetos.**
2. **Dibujar líneas cruzadas claras en el lado izquierdo del cuadro.**

   La persona zurda tal vez encuentre más fácil dibujar de derecha a izquierda. Dibujar suavemente con el lápiz 2H esta sección de tonos más claros. Oscurecer el sombreado a medida que se va llegando a la derecha (ver la figura 7-10).

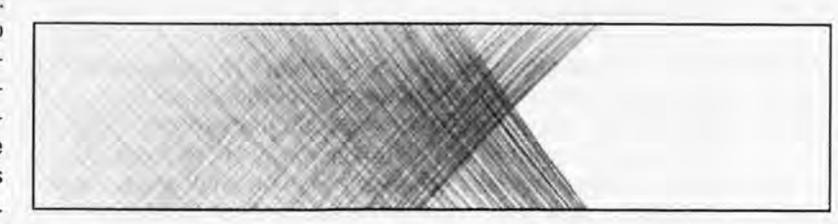


Figura 7-10: El principio de una variación tonal con líneas de sombras cruzadas.

   Llegando a la mitad, juntar más las líneas entre sí y dibujar un poco más duro con el lápiz. Cuando dibujemos el segundo grupo de líneas cruzadas, veremos que los tonos se oscurecen inmediatamente.

3. **Con el lápiz 2B, seguir oscureciendo las líneas cada vez más hasta llegar casi al final del cuadro (ver la figura 7-11).**

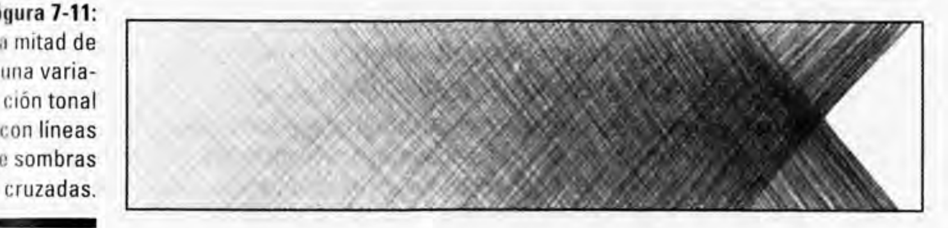


Figura 7-11: La mitad de una variación tonal con líneas de sombras cruzadas.

4. **Dibujar los tonos más oscuros con el lápiz 6B.**

   Comenzar a usar este lápiz más o menos a dos tercios de distancia del principio. Seguir juntando las líneas cada vez más y dibujando más duro con el lápiz hasta que el final de la variación sea lo más oscuro que se pueda (ver la figura 7-12).



Figura 7-12: El final de una variación tonal con líneas de sombras cruzadas.

Usar el sombreado en los dibujos

Una vez hayamos dibujado las líneas básicas que conforman el objeto con el que vamos a trabajar (como explico en el capítulo 5),

podemos comenzar a hacer las sombras que volverán el objeto tridimensional.

Las sombras se pueden lograr mediante el sombreado de líneas paralelas, el de líneas cruzadas o el conjunto de ambas. (Ver las secciones anteriores en este capítulo para aprender sobre estas técnicas.) El sombreado de líneas paralelas es maravilloso para dibujar el pelo en las personas y los animales, y para captar muchas otras texturas, como la de la madera. (En el capítulo 8 hablo sobre las texturas de las cosas.) El sombreado de líneas cruzadas funciona muy bien para hacer retratos, para dibujar el cuerpo humano y para captar texturas como las de las telas, por ejemplo. Con ambos tipos de sombreado, los objetos y las texturas de las cosas se pueden captar de mil maneras diferentes en un dibujo.



Para decidir si conviene usar el sombreado de líneas paralelas o el de líneas cruzadas, vale la pena tener en cuenta lo siguiente:

- ✔ El sombreado de líneas paralelas es tal vez más fácil de usar cuando se está comenzando a dibujar, puesto que requiere de sólo un grupo de líneas para trabajar.
- ✔ Con el sombreado de líneas cruzadas, por lo general se puede lograr una transición más homogénea entre los tonos de una variación tonal. Este sombreado es estupendo para captar la textura de las cosas brillantes o lisas, como el tejido de la piel humana, la textura del vidrio o las gotas del agua. Las telas también se pueden hacer ver más reales si se dibujan con sombras de líneas cruzadas.
- ✔ El sombreado de líneas paralelas es la mejor opción para dibujar texturas de líneas, como el pelo de las personas o de los animales, o la madera.
- ✔ El sombreado de líneas cruzadas se presta mejor para lograr los tonos de luz y de sombras de un objeto. Como uno cuenta con dos grupos de líneas, puede corregir el sombreado añadiendo más o menos líneas a cualquiera de los dos grupos y en ambos sentidos.

Cómo transponer los valores tonales a su espacio correspondiente en el papel

Para hacer que algo se vea real, lo más importante es ¡saber ver! Es esencial saber ver cómo se funde la luz sobre un objeto, volviendo unas partes más oscuras y otras más claras. (En el capítulo 6 vemos cómo se crea la sensación de tres dimensiones con la luz.)

Para empezar a sombrear, necesitamos identificar dónde se ven los brillos de luz en el objeto, dónde se ven los tonos claros y medios, y dónde se ven las sombras. Una vez identificados estos tonos, podemos esbozar suavemente sus formas sobre nuestro dibujo de línea. Esto nos proporciona una guía para añadir luego las sombras de líneas cruzadas o paralelas.

Mirando cuidadosamente el objeto, sigamos estos pasos para transponer los valores tonales a su espacio correspondiente en el dibujo de línea:

1. **Localizar primero los brillos de luz y los tonos más claros.**

   Los tonos claros son los más fáciles de localizar. Una vez se localicen los brillos, delinear su forma levemente en el lugar donde irán en el papel, con el lápiz más claro. Se puede incluso marcar estas formas con una *B* muy suave al lado para no confundirlas con las áreas que se delineen luego para los demás tonos. Las partes claras pueden marcarse con una *C*.

2. **Localizar las áreas de sombras oscuras.**

   Las partes más oscuras también son por lo general muy fáciles de localizar. Como ya hemos visto, éstas pueden no encontrarse sobre el objeto, sino en la sombra que se proyecta de éste sobre una superficie contigua (ver el capítulo 6). Estas formas se pueden delinear igualmente con el lápiz más claro e identificar con la letra *O* para diferenciarlas de los demás tonos.

3. **Identificar los tonos medios.**

   Los tonos medios deberían poder identificarse entre los más claros y los más oscuros. Delinear sus formas y marcarlos con una letra *M*.

4. **Fijarse cuidadosamente en las variaciones tonales.**

   Muchas veces, las variaciones tonales en los objetos pueden ser muy evidentes y abruptas. Tal puede ser el caso de la luz del sol cuando pega fuerte sobre un objeto o un espacio en particular. Otras veces estas graduaciones tonales pueden ser más leves. (En el capítulo 6 trato sobre el dibujo de alto y bajo contraste.)



Dibujar según un mapa de valores tonales

Muchos artistas prefieren dibujar de claro a oscuro. Al dibujar primero los tonos claros y encima los tonos medios, se puede crear

con capas una transición homogénea entre los valores tonales. Los tonos oscuros se pueden agregar luego en más capas, encima de los tonos medios.

Dibujar muy duro con el lápiz puede hacer que se creen marcas sobre el papel imposibles de retocar luego. Cuando tratamos de rellenarlas con un lápiz 2B o 6B, por ejemplo, terminan viéndose como áreas claras sobre el papel, lo cual le resta valor estético al dibujo una vez acabado. Si sentimos que estamos apoyando muy duro el lápiz, podemos usar un lápiz más oscuro.



Para dibujar los valores tonales, sólo necesitamos saber dónde ponerlos en el papel, puesto que los lápices se encargan en buena medida de lograr la calidad de los tonos.

Una vez identificamos dónde poner los valores tonales de nuestro objeto sobre el papel, tenemos un mapa en el cual basarnos para añadir más adelante las sombras de líneas cruzadas y paralelas. Luego, basta seguir estos pasos:



1. **Dibujar primero las áreas claras junto a los brillos de luz.**

   Los brillos de luz deben dejarse igual de blancos al papel.

   Identificar las partes más claras para dibujar, como aquéllas que se encuentran cerca de la fuente de luz.

   Primero, dibujar las líneas de sombras paralelas y cruzadas bastante separadas las unas de las otras. Progresivamente, ir añadiendo más líneas (más juntas entre sí y más oscuras) hasta obtener el tono que se quiera.

2. **Rellenar los tonos medios.**

   Guiarse por el contorno de sus formas en el mapa. Considerar las graduaciones tonales que se forman de un tono a otro, a medida que hacemos las sombras de líneas cruzadas y paralelas. A medida que encontramos las líneas que dividen un tono de otro, seguramente tendremos que oscurecer las líneas del sombreado de tal modo que el cambio de un tono a otro sea gradual.

3. **Rellenar los tonos oscuros y las sombras más oscuras con un sombreado de líneas cruzadas y paralelas.**

   Nuevamente, basarse en las formas de estas sombras en el mapa. Difuminar las líneas cruzadas y paralelas de una parte oscura con las de una clara cuando éstas se toquen y oscurecerlas a medida que se junten con las sombras más oscuras.

Proyecto # 7: Dibujar una taza

Esta taza es tan fácil de dibujar como pensar en ABC. Bueno, en realidad, como pensar en UCX, pero eso lo explicaré más adelante. Si podemos encontrar una taza que nos sirva para dibujar en algún gabinete de la cocina, será maravilloso, pues tener el objeto en frente a uno cuando se dibuja ayuda enormemente a aprender a mirar.



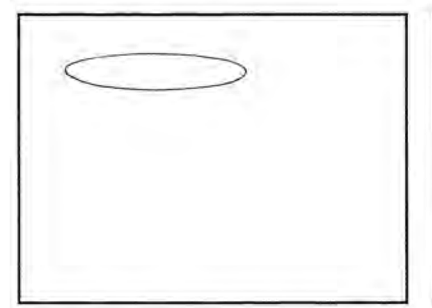
Para este proyecto se necesitan el cuaderno de bocetos, lápices y borrador. También necesitaremos dedicarle una hora completa.

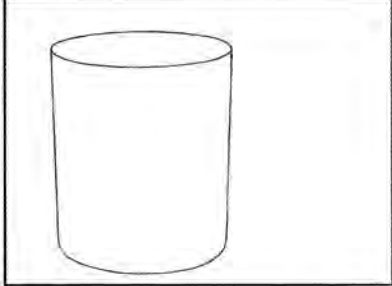


En vez de dibujar duro con un lápiz HB y hacer que se marque el papel cuando queremos dibujar líneas oscuras, podemos dibujar más suave con lápices 4B o 6B. Las líneas oscuras que dibujemos así se podrán borrar más fácilmente. Cuando dibujamos suave, los errores se pueden borrar. Siempre será inevitable tener que borrar en un dibujo. Además de servir para corregir los errores, el borrador también se usa para aclarar ciertas partes del dibujo, como aquéllas donde están los brillos de luz. Si las líneas son muy oscuras, al borrar se puede manchar el papel.

1. **Dibujar un óvalo (o una *elipse*) en la parte superior izquierda de una hoja del cuaderno de bocetos.**

   Ver los primeros dos dibujos a continuación. Detallar el contorno de la boca de la taza (la elipse larga y fina). Dibujarlo en la esquina superior izquierda del área de dibujo, de tal modo que quede espacio para dibujar el resto de la taza y el asa.





2. **Dibujar los lados de una figura en U, haciendo una línea recta a cada lado del óvalo.**

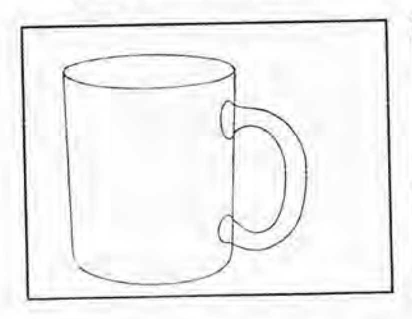
   Si se quiere, se puede usar la regla.

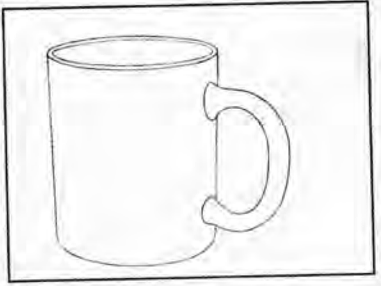
3. **Hacer una línea curva por el borde inferior de la figura para completar la U.**

   Ahora tenemos una taza sin el asa. Como podemos ver, los lados son simétricos, y, al unirse con la parte inferior de la taza, forman la letra U.

4. **Dibujar los dos extremos del asa un poco alejados del borde derecho de la taza.**

   Reparemos en el primer dibujo del segundo grupo de dos dibujos. Fijémonos en la parte donde los extremos del asa se unen con la taza. Estos dos pedazos son un poco más anchos que el resto del asa.





5. **Dibujar dos letras C al revés para completar el asa de la taza.**
6. **Dibujar un óvalo dentro del otro, en la boca de la taza.**
7. **Borrar las dos líneas cortas que se encuentran dentro de los extremos del asa de la taza (o el borde de la taza que está "detrás" de los extremos del asa).**

   Hemos completado el dibujo de contorno de la taza. Ahora comenzaremos a hacer el sombreado con líneas paralelas. Luego añadiremos líneas de sombras que se crucen con las líneas paralelas, volviendo el sombreado un sombreado de líneas cruzadas.

8. **Comenzar el sombreado con líneas paralelas.**

   Como vemos, en el primero de los dos dibujos a continuación la luz entra por el lado izquierdo, tal cual lo indica la flecha (no tenemos que dibujarla). Del lado derecho de la taza el sombreado es más oscuro, puesto que se encuentra más alejado de la fuente de luz. Reparemos también en el sombreado sobre el borde derecho del asa de la taza y dentro de la boca de la taza, del lado izquierdo.

9. **Hacer las variaciones tonales dibujando líneas cruzadas sobre las líneas paralelas.**

   Ver el segundo de los dos dibujos a continuación. Primero, añadir el sombreado a los tonos claros; luego, oscurecer gradualmente las líneas cruzadas hasta llegar a las partes más oscuras.





Hemos dibujado la letra U (los lados y el borde inferior) y las letras C (el asa). Las líneas del sombreado que se cruzan con las líneas paralelas son las X (o líneas de sombras cruzadas). Ahora vemos por qué esta taza es tan fácil de dibujar como pensar en UCX.



El borrador como herramienta de dibujo

Ya sabemos cómo dibujar tonos oscuros sobre una superficie clara, pero ¿acaso sabíamos que con el borrador se pueden dibujar tonos claros sobre una superficie oscura? Primero, debemos oscurecer el área de dibujo por completo y, luego, emparejarla suavemente con un pañuelo o con papel de cocina.

El borrador de goma es muy bueno para hacer las partes claras de algo y para dibujar cosas muy detalladas. Si la punta del borrador pierde su firmeza, se le puede cortar la punta con una cuchilla bien afilada o una navaja.

El limpiatipos es muy bueno para aclarar áreas muy grandes. Se puede usar borrando la superficie con toques pequeños o frotándolo suavemente contra ésta. Para hacer detalles con este borrador, se le amasa una punta con los dedos. El limpiatipos se limpia estirándolo y amasándolo varias veces hasta que vuelva a quedar limpio.

10. **Dibujar la sombra con variaciones tonales de líneas cruzadas.**

    Reparemos en la sombra que proyecta la taza sobre la superficie en la que descansa. Ésta hace que la taza se vea puesta sobre la superficie, no flotando. La parte de la sombra que está más cerca de la taza es más oscura. La sombra se va aclarando a medida que se aleja de la taza.

    Los brillos de luz hacen que la taza se vea brillante. En este dibujo los brillos se logran "eliminando" algunas líneas y tonos oscuros. Los brillos terminarán siendo el blanco del papel. Para "dibujar" los brillos necesitamos el borrador de goma.

11. **Borrar una parte del óvalo de afuera para hacer el brillo A.**
12. **Borrar un pedacito del óvalo interior para hacer el brillo B.**
13. **Borrar un pedacito ovalado en la parte superior del asa para hacer el brillo C.**
14. **Borrar un pedazo alargado y fino sobre el asa para hacer el brillo D.**



Capítulo 8

Identificar y dibujar texturas

En este capítulo

- Establecer la diferencia entre una textura y un patrón
- Identificar las texturas en los dibujos
- Examinar cómo es una textura, planear cómo dibujarla y dibujarla

Las texturas nos dejan ver cómo son los objetos en un dibujo. Por ejemplo, nos demuestran si los objetos son lisos, brillantes, ásperos o corrugados. Si captamos bien las texturas podemos representar, por ejemplo, un animal peludo, una cara suave, unos ojos brillantes. Podemos incluso jugar con las texturas y hacer que la piel de una serpiente se vea erizada y la de un puerco espín parezca sedosa y lisa.

En este capítulo veremos ejemplos de varias texturas con el fin de mostrar la cantidad infinita de texturas que se pueden lograr con el dibujo.

Una textura es diferente de un patrón

Aunque se suelen intercambiar para describir una superficie, las palabras *textura* y *patrón* tienen un significado bien diferente. En este capítulo uso ambos términos repetidamente, de modo que es preciso conocer las siguientes definiciones:

- ✔ **Textura:** La calidad de la superficie de un objeto lograda en un dibujo usando diferentes técnicas de sombreado. Para dibujar la superficie podemos pensar en cómo se siente al tacto y cómo se presenta a la vista.
- ✔ **Patrón:** Los diferentes tonos (o colores) de un objeto representados en el dibujo con líneas o sombras. El patrón es puramente visual.

Una vasija de porcelana lisa y nacarada puede estar decorada con un patrón de líneas de colores, pero su textura sigue siendo lisa y brillante. Un suéter de lana también puede tener líneas, pero en cuanto a su textura, es moteado.

Claro está, podemos dibujar cosas que tengan una textura y un patrón. Cuando queramos dibujar texturas que a su vez tengan un patrón, debemos considerar ambas cosas para saber cómo hacer las sombras. En la figura 8-1 se muestra un ejemplo de dos texturas diferentes con el mismo patrón de líneas, con el fin de ilustrar la diferencia entre un patrón y una textura y cómo ambos transmiten una sensación diferente según el dibujo que representan.

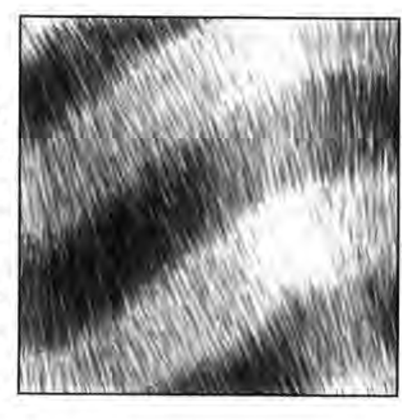



Figura 8-1: Dos texturas diferentes con un mismo patrón de líneas.

La piel de un animal puede tener un patrón de líneas, como la piel de la cebra, por ejemplo, mientras que su textura puede ser peluda. En este caso, las líneas oscuras se pueden dibujar con tonos oscuros, y las claras, con tonos claros. La primera ilustración de la figura 8-1 muestra cómo se puede crear una textura peluda usando el sombreado de líneas paralelas. (Ver el capítulo 7 para más información sobre el sombreado de líneas paralelas.)

Una tela como la seda, por ejemplo, puede tener un patrón de líneas pero una textura suave. Para dibujar el patrón de líneas necesitaríamos usar dos variaciones tonales diferentes, pero un sombreado suave para imitar la calidad de la textura. Veamos en el segundo dibujo de la figura 8-1 cómo se logra recrear el tejido delicado de la seda con el sombreado de líneas cruzadas. (En el capítulo 7 trato el sombreado de líneas cruzadas.)

Identificar la calidad de una textura

La naturaleza está llena de texturas que le proporcionan al artista montones de oportunidades para poner a prueba su habilidad técnica: desde la superficie tranquila de un lago hasta el filo de ciertas rocas. La textura es lo que define si el pelo de un animal es crespo, liso o erizado. La superficie lisa de los ojos de un animal contrasta enormemente con su piel. La piel de una persona puede ser como el cuero viejo y arrugado o tan suave como la porcelana.

Los objetos creados por el hombre proporcionan posibilidades aun más difíciles pero fascinantes para imitar las texturas con el dibujo. Imaginemos cómo es la textura de un vaso de vidrio o la textura irregular de un suéter tejido en lana, por ejemplo.

El mundo a nuestro alrededor está repleto de texturas que se pueden dibujar. Aun así, es posible catalogarlas dentro de los siguientes tipos:

- ✔ **Lisas:** Casi no se evidencia calidad en la textura de la superficie. Cuando tocamos con la mano una superficie lisa, no se siente áspera o impura. La superficie de una textura lisa puede tener una calidad mate y deslustrada (como puede ser una piedra lisa, por ejemplo); también puede ser húmeda y reluciente (como los pétalos de una rosa bañados por el rocío), o puede ser suave y brillante (como una camisa de seda).
- ✔ **Ásperas:** La calidad de este tipo de texturas se ve a simple vista y, cuando se tocan, se sienten disparejas, irregulares o dentadas. Imaginemos, por ejemplo, cómo es la corteza gruesa de un árbol, la superficie áspera del papel de lija o la superficie de un rayador de queso.
- ✔ **Mate:** La superficie deslustrada y sin brillo de un objeto puede ser a la vez lisa o áspera. Muchas telas, piedras y rocas lisas, y la madera de acabado sin terminar son de textura mate.
- ✔ **Brillantes:** En los objetos muy lustrados y lisos el brillo se refleja en la superficie. Imaginemos cómo es una piedra cuyo acabado ha sido pulido, o el acabado del bronce, de la porcelana o de una moneda nueva y brillante.
- ✔ **Relucientes:** Los brillos fuertes de estas superficies las hacen ver extremamente brillantes y a veces mojadas. Imaginemos, por ejemplo, cómo brilla el sol cuando pega sobre el agua, cómo se aguan los ojos de una persona que está a punto de llorar, o cómo brilla el metal de un automóvil expuesto al sol.

- **Peludas, lanosas y rizadas:** El pelo de las personas y los animales puede ser suave o áspero, largo o corto, grueso o delgado y crespo o liso. La superficie de un durazno o la cabeza de un bebé recién nacido se sienten ambas suaves y peludas. La superficie de un coco o la barba corta de un hombre se sienten ásperas y rizadas. Una camiseta, una alfombra o una manta pueden ser ásperas o suaves.
- **Dentadas:** La superficie de un objeto dentado tiende a tener puntas. Imaginemos una roca filuda y agrietada, por ejemplo.



No debemos desilusionarnos si al principio parece extremadamente difícil imitar las texturas con el dibujo. Pensemos en que cada una puede ser una magnífica oportunidad para solucionar un caso específico. Seguramente necesitaremos experimentar con varias técnicas antes de lograr la calidad que queremos en una textura. Con paciencia uno llega a descubrir las técnicas de sombreado que mejor le funcionan para hacer que una textura se vea real.

Muchas veces uno puede descubrir por accidente una técnica de sombreado para imitar las texturas. Podemos pensarlo de esta manera: si el sombreado que estamos haciendo para imitar la piel de un animal termina pareciéndose más a la superficie de un tapete, al menos ¡ya sabemos cómo imitar la textura del tapete!

Las texturas brillantes

EJERCICIO VISUAL

En la figura 8-2 vemos dos objetos brillantes enteramente diferentes. Constatemos qué similitudes hay entre sus sombras. La mayoría de los brillos se encuentran junto a las áreas de sombras más oscuras y la variación de un tono a otro es bastante corta en distancia. En las superficies muy lisas y brillantes, como las piedras pulidas o el vidrio, por ejemplo, los brillos son muy notorios. Usando una gama completa de valores tonales, incluyendo el blanco y el negro, podemos hacer que un objeto se vea brillante.




Figura 8-2: Las texturas brillantes de una estatuilla en piedra y una figurita de vidrio.

Las texturas mate

Aunque la pinza de una langosta sea dura y la piel humana sea suave (figura 8-3), la técnica del sombreado para imitar ambos tipos de texturas mate es muy parecida. La variación tonal de claro a oscuro es más larga y gradual en distancia. Como vemos, la textura de la pinza de la langosta tiene un patrón de manchas, mientras que la piel humana es completamente limpia. Los brillos en las superficies mate, como las de las telas o la piel, no siempre son tan evidentes. En estos casos, los valores tonales son suaves y graduales.

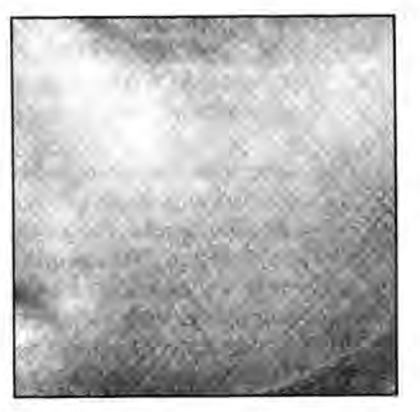



Figura 8-3: Dos texturas mate diferentes usando las sombras.

Las texturas relucientes

En la figura 8-4 vemos cómo son las texturas de la sección de una esfera para dos casos diferentes (efectivamente el ojo es una esfera). La superficie de la esfera se ve lisa y seca, mientras que la del ojo del gato, naturalmente, se ve reluciente y húmeda. Como podemos ver, la transición de un valor tonal a otro en la esfera es más gradual, mientras que los valores tonales en el ojo son más compactos. Asimismo, los brillos pronunciados del ojo lo hacen ver como si estuviera húmedo.





Figura 8-4: La superficie lisa y seca de una esfera en contraposición a la superficie reluciente y húmeda del ojo de un gato.

Las texturas lanosas

Si visitáramos una fábrica de telas podríamos ver la gran variedad de telas que se usan para hacer la ropa y decorar interiores. Dibujar todo tipo de telas es fascinante por las diferentes texturas y patrones que tienen.



Examinemos con cuidado la textura suave y lanosa de las borlas de hilo en el primer dibujo de la figura 8-5. Con el sombreado de líneas paralelas y curvas se logra hacer que las borlas de hilo se vean onduladas. En la segunda ilustración, las borlas de hilo crean una textura lanosa y tumultuosa cuando se combinan para formar un suéter de lana. Reparemos en el patrón de líneas claras y oscuras. Aunque no hay que saber tejer para imitar este patrón, sí se necesita dibujar con un lápiz bien puntudo y tener mucha paciencia.



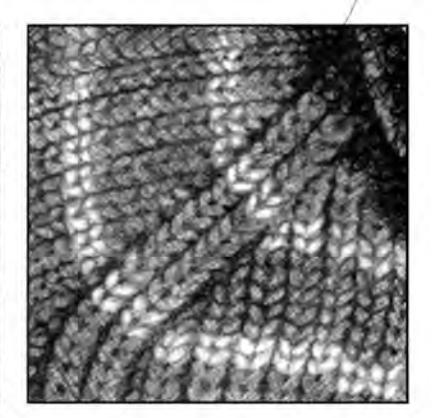


Figura 8-5: La textura de un conjunto de borlas de hilo y un suéter de lana.

Veamos la diferencia entre las texturas de dos tipos de ropa diferente en la figura 8-6. La textura de la camisa y el pañuelo se ha logrado con sombras de líneas muy suaves, y tonos medios y claros. La textura brillante del cuero en el segundo dibujo se ha logrado con valores tonales extremos y brillos muy pronunciados.





Figura 8-6: La textura de una tela mate y suave en contraposición a la textura brillante del cuero.

Las texturas peludas

Para dibujar las texturas del pelo animal se usan básicamente las mismas técnicas que para dibujar el pelo humano. (En los capítulos 17, 18, 19 y 20 indico cómo dibujar pelo y en el capítulo 16 me refiero a cómo dibujar pieles.) Las líneas largas de sombras paralelas funcionan muy bien para dibujar las pieles de pelo largo, mientras que las líneas más cortas para las pieles de pelo corto hacen que éstas se vean más reales.



Comparemos, en la figura 8-7, el pelo largo y suave de un perro Wheaton Terrier con el pelo corto de un gato doméstico.



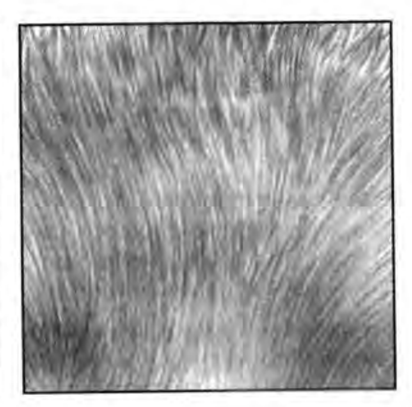


Figura 8-7: Comparar el sombreado de líneas paralelas para el pelo largo de un perro con el del pelo corto de un gato.

La textura del pelo da la forma a la cara y delinea la forma de la cabeza. Asimismo, se contrasta con la textura de la piel y los ojos. Además de poder imitar la textura del pelo usando líneas de sombras paralelas, también se puede mostrar (con sombras de tonos claros) si el pelo es claro o (con tonos oscuros) si el pelo es oscuro. Comparemos cómo se ha dibujado el pelo claro y el pelo oscuro en los dos dibujos de pelo liso que se ven en la figura 8-8. (Más adelante en este capítulo veremos una técnica muy entretenida que funciona muy bien para dibujar la textura del pelo crespo.)





Figura 8-8: Para imitar la textura del pelo claro y el pelo oscuro se han usado líneas de sombras paralelas de diferentes valores tonales.

Las texturas ásperas y dentadas

Desde la textura de la corteza gruesa de un árbol hasta las diversas superficies accidentadas de los suelos y las superficies agrietadas de las rocas, poder imitar una variedad infinita de texturas es esencial para lograr que el dibujo de un paisaje se vea real.

Veamos, en el primer dibujo de la figura 8-9, cómo se logra crear la textura del tronco de un árbol usando líneas de sombras paralelas de diferente largo, grosor y tonalidad. En el segundo dibujo vemos cómo se logran crear las diferentes texturas del pasto y el follaje del suelo con sombras de líneas paralelas y líneas onduladas.







Figura 8-9: El sombreado en las texturas gruesas y accidentadas.

Dibujar una textura

Para tratar de imitar una textura en el dibujo lo más importante es esforzarse por **reducir las sombras a sus formas básicas.** Lo esencial es captar lo que es más importante de la textura, usando diferentes tipos de sombras y olvidándose de los detalles. Mirar entre ojos ayuda a omitir los detalles y a concentrarse en la textura como un todo.

Planear cómo dibujar una textura

Sabremos cómo dibujar una textura si nos basamos en el sentido de la vista, el tacto y nuestro conocimiento acerca de lo que vamos a dibujar. Sin embargo, si lo que vamos a dibujar es un cocodrilo, tal vez sea mejor basarnos sólo en el sentido de la vista y en nuestro conocimiento.

Examinar cómo es la textura de un objeto puede demostrarnos qué tipo de sombras usar para representarla. Por ejemplo, las sombras de líneas paralelas y compactas sirven para dar la sensación de que un objeto es liso. Las siguientes recomendaciones pueden sernos útiles para saber cómo dibujar una textura:



- ✔ Examinar cómo son las líneas del pelo, las pieles y los tejidos de las telas. En la figura 8-1, por ejemplo, el sombreado de líneas paralelas sirve para dibujar la textura de la piel, y el de líneas cruzadas sirve para dibujar la textura de la tela.
- ✔ Reparar en los brillos y las sombras de un objeto y basarse en sus valores tonales para saber cómo dibujar una textura. Vea-

mos, en la figura 8-2, cómo son los brillos y las sombras en ambas estatuillas brillantes de piedra y de vidrio.

- Examinar cómo son las formas que se crean según los tonos claros y oscuros. (En el capítulo 6 muestro cómo identificar las formas que se crean con la luz y las sombras.) El tronco grueso de la figura 8-9 es un buen ejemplo de cómo dibujar las formas de una textura con las sombras con el fin de definirla.

Para lograr la calidad de una textura en especial, podemos experimentar con diferentes técnicas de sombreado. Las siguientes técnicas funcionan muy bien para estos tipos de texturas:

- **El sombreado de líneas paralelas:** El pelo liso y la piel de los animales, el tejido de la ropa y las telas como la pana, la superficie del agua quieta, las rocas agrietadas y las montañas, la corteza de los árboles y la madera.
- **El sombreado de líneas cruzadas:** Las superficies lisas y mate, las telas brillantes, las superficies brillantes y relucientes, los pétalos de las flores, las piedras pulidas y las rocas lisas, la piel humana y los metales relucientes.
- **Líneas onduladas y circulares:** Las cobijas de lana, el pelo crespo, el follaje de los árboles y de los suelos, los matorrales y la barba incipiente.



Éstas son sólo sugerencias, puesto que según nuestro criterio personal escogemos la técnica que consideramos más apropiada para hacer una textura.

Dibujar la textura



Para lograr transmitir en el dibujo cómo se siente la textura, conviene usar como modelo un objeto real y no una foto u otro dibujo.

Buscar un objeto poco complejo, con una textura interesante, como una pelota o una caja, por ejemplo. Examinarlo detenidamente y pensar qué técnica de sombreado se podría usar para dibujar la textura. (Guiarse por la sección "Planear cómo dibujar una textura", tratada anteriormente.) Una vez se haya decidido cómo dibujar la textura, comenzar a hacer el dibujo.

1. **Dibujar la forma básica del objeto.**
2. **Delinear las formas de los brillos y de los tonos claros y oscuros.**

   (En el capítulo 7 muestro cómo delinear las formas de los tonos.)
3. **Rellenar con sombras claras las partes claras del objeto, usando el sombreado que mejor refleja cómo es la textura.**

   Guiarse por la sección "Identificar la calidad de una textura", tratada anteriormente. En las partes más alejadas del objeto, la textura se ve más pequeña a causa de la perspectiva. (En el capítulo 9 cubro el tema de la perspectiva.)
4. **Oscurecer bastante las partes que están en sombra, con el sombreado, para darle forma a la textura.**

   Observar cómo la luz y las sombras le dan forma al objeto.

Añadir el patrón y la textura a la forma



Darle forma al objeto es más importante que dibujar el patrón o la textura. (Ver en el capítulo 6 información sobre la luz, las sombras y la forma de un objeto.) Darle forma a un objeto con las sombras, además de la textura y el patrón, puede ser muy complicado cuando se está comenzando. Si un objeto tiene un patrón y una textura difíciles de dibujar, podemos intentar dibujar sólo el patrón o sólo la textura, no ambos.

Tal vez sea bueno hacer algunos bocetos previos del objeto antes de comenzar el dibujo definitivo. Primero se puede hacer un boceto de sólo el patrón; luego se puede hacer otro boceto de sólo la textura. Pensar en cómo dibujar las sombras es una manera de experimentar con diferentes técnicas y solucionar los problemas que se van presentando en el camino.



Basarse en la textura y el patrón para dibujar un objeto nos muestra cómo es su forma y no sólo cómo es la superficie. (En el Proyecto # 8 doy instrucciones para dibujar paso por paso, de un dibujo, la textura de una piel con un patrón de manchas.) Conseguir un objeto que tenga un patrón sencillo y ponerlo frente a uno para dibujarlo. Se pueden usar los lápices que se quieran. A continuación, seguir estas instrucciones:

1. **Dibujar la forma del objeto.**
2. **Delinear las formas del patrón.**
3. **Con las sombras, dar forma al objeto y al patrón usando la técnica de sombreado que mejor sirva para representar la textura.**

A medida que damos la forma con las sombras, observar cuidadosamente cómo se define el patrón con los valores tonales. Observar cómo a medida que la superficie se aleja, el patrón se vuelve más pequeño, y cómo se define más según la forma del objeto.



Si no sabemos muy bien cómo dibujar una textura en especial, la mejor consigna es confiar en nuestro criterio. Por ejemplo, imaginemos una serpiente hermosa, colorida y reluciente. Podemos darle forma imitando o bien la textura o bien el patrón de su piel. Si decidimos dibujar ambos, la textura y el patrón, lo mejor será omitir algo de información sobre la textura. Más adelante, cuando tengamos mayor habilidad, podremos concentrarnos en darle forma al patrón (o los colores), a la textura y, además, en recrear la forma tridimensional de la serpiente.

Proyecto # 8: Dos texturas divertidas

Este proyecto está dividido en dos partes. La primera está dedicada a descubrir y aprender a dibujar una textura de formas variadas, que se presta para usar en múltiples ocasiones. En la segunda parte, veremos cómo dibujar, paso por paso, la textura de una piel de manchas.

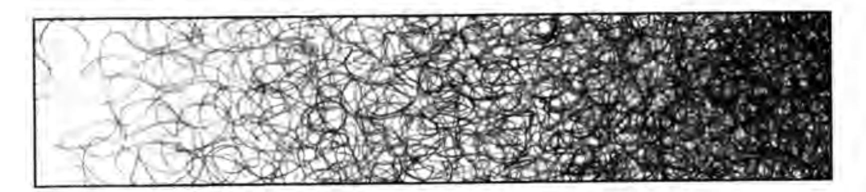
Bocetos de líneas circulares



La técnica de sombreado que se usa para hacer este tipo de textura es muy sencilla: tan sólo se requiere dibujar líneas o garabatos circulares en diferentes direcciones. Cuantas más líneas se dibujen, más se oscurece el valor tonal. Un buen ejercicio es dibujar garabatos circulares de tonos claros, medios y oscuros.

Con las variaciones tonales de este tipo de textura también se puede dar forma al objeto y demostrar cómo entra la luz y cómo son las sombras (En el capítulo 7 se puede repasar la información sobre cómo dibujar variaciones tonales.)

1. **Dibujar garabatos circulares claros por toda el área de dibujo.**
2. **Más o menos a un tercio de distancia del lado izquierdo, dibujar más círculos en todo el dibujo, hasta el lado derecho, y encima de los primeros círculos.**
3. **Escoger ahora un punto en el dibujo, más o menos a dos tercios de distancia del principio, y dibujar más líneas de círculos, hasta que el final de la variación tonal se vea muy oscuro.**

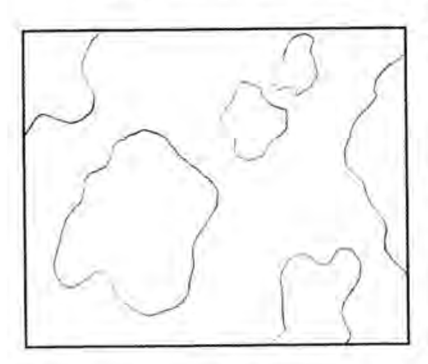


Dibujar las manchas de una piel

A quienes les gusten los dálmatas o las vacas, entre otros animales con pieles con puntos, les encantarán las siguientes muestras.

1. **Delinear suavemente unas manchas de puntos con el lápiz HB.**

   Las manchas se pueden hacer de todos los tamaños y formas. (No importa si no son exactamente como las mías.) También se pueden dibujar algunas manchas incompletas que parezcan salirse del papel en los bordes.



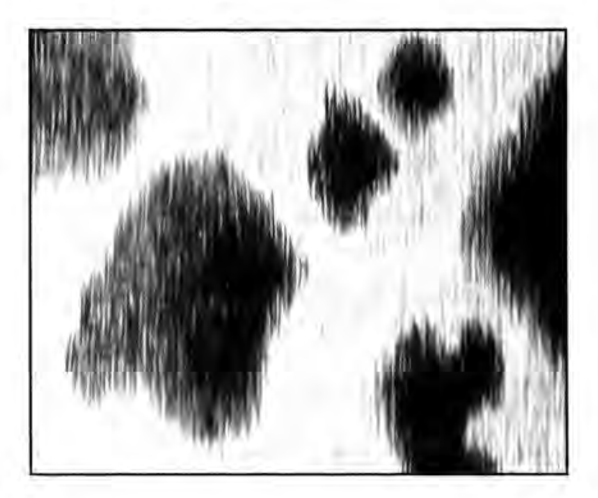


2. **Con el limpiatipos, aclarar las líneas del contorno de las manchas hasta que casi no se vean.**
3. **Con el lápiz 2H, rellenar los espacios donde no hay manchas con sombras de líneas paralelas.**

   Aunque yo he hecho este dibujo sin usar un modelo, aun así me gusta fijar un punto desde donde entra la luz. Imaginemos que la luz entra por el lado izquierdo. Dibujar las líneas en el lado izquierdo más claras y oscurecerlas gradualmente a medida que llegan a la derecha.

4. **Usar lápices más oscuros (como el 2B, el 4B o el 6B) para rellenar las manchas con líneas de sombras paralelas.**

   No olvidar oscurecer gradualmente las manchas de izquierda a derecha.



Capítulo 9

Diferentes tipos de perspectivas

En este capítulo

- Identificar el punto de fuga y la línea de horizonte en una perspectiva
- Crear la sensación de profundidad con el punto de fuga y la línea de horizonte
- Difuminar los valores tonales con la perspectiva atmosférica
- Acortar las distancias con la vista de escorzo

El artista recrea en el papel la ilusión de tres dimensiones. Así, el dibujo de un paisaje o de una ciudad puede parecer tan real que uno casi siente que está ahí. El dibujo de una naturaleza muerta puede verse igualmente tan real que casi se podrían agarrar los objetos.

Si usamos bien la perspectiva, un dibujo se puede ver real y proporcionado. En este capítulo hablaremos sobre cómo se puede usar la perspectiva para recrear el espacio tridimensional en el dibujo. Mediante pasos sencillos, veremos cómo lograr diferentes tipos de perspectiva y cómo se pueden aplicar en el dibujo.

Entender la perspectiva geométrica

Con la *perspectiva geométrica* (o *perspectiva lineal,* como también se le llama a veces) podemos hacer que los objetos en un dibujo se desvanezcan hacia el infinito, encogiéndose a medida que se alejan de nosotros.

Con la perspectiva geométrica también se puede dar la sensación de que se está encima o debajo de aquello que se ha dibujado. Con esta perspectiva se consigue además dar un aspecto tridimensional al dibujo que lo hace ver real (en vez de plano).

Antes de abordar el tema de la perspectiva geométrica, debemos familiarizarnos con los siguientes términos:

- **Línea de horizonte:** Es una línea horizontal imaginaria, también denominada *horizonte* solamente, que marca el plano de lo que vemos frente a nosotros. Todo aquello que se encuentra debajo de esta línea está por debajo de nuestra línea de horizonte, y todo aquello que se encuentra por encima de esta línea está por encima de nuestra línea de horizonte. Para dibujar correctamente la perspectiva, el artista establece una línea de horizonte en su dibujo.
- **Líneas de perspectiva:** Son líneas rectas que se dibujan en ángulo a partir de los extremos de los objetos y se fugan hasta encontrarse en un punto común sobre la línea de horizonte. Estas líneas se usan como guía para dibujar la perspectiva correctamente.
- **Líneas angulares:** Son líneas rectas que no son ni perpendiculares ni paralelas en relación con la línea de horizonte.
- **Punto de fuga:** Es el punto sobre la línea de horizonte donde finalmente se unen las líneas de perspectiva angulares que se fugan a partir de los extremos de los objetos hacia el horizonte.

  A medida que se acercan al punto de fuga, los objetos se van achicando hasta desaparecer por completo cuando llegan a este punto. A veces, los objetos pueden tener más de un punto de fuga. (Más adelante, en este capítulo, hablaremos sobre la perspectiva con uno y dos puntos de fuga.)



Las líneas perpendiculares (o en ángulo recto) y las líneas paralelas con relación a la línea de horizonte (como por ejemplo los bordes superiores, inferiores y laterales de un edificio visto de frente) no parecen desvanecerse hacia el horizonte y, por tanto, no se encuentran nunca con un punto de fuga.

Ver la línea de horizonte



La línea de horizonte siempre se dibuja paralela a los bordes superiores e inferiores de un área de dibujo cuadrada o rectangular. La línea de horizonte del espectador estará determinada por la posición que demos a la misma en el dibujo. Esto permite lograr que los objetos parezcan estar arriba, abajo o al mismo nivel que la línea de horizonte.

Diferentes posiciones para la línea de horizonte

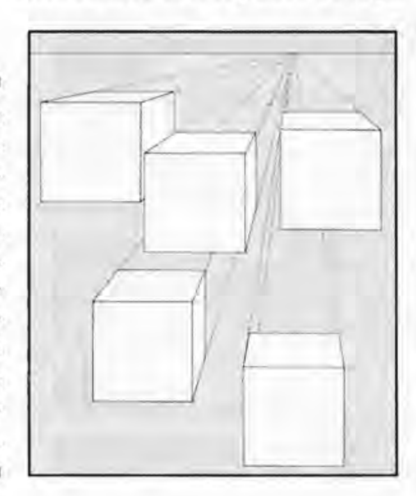
Debemos proseguir con cuidado cuando queramos cambiar drásticamente la perspectiva de un dibujo. El artista, y ahora nosotros, manejamos la línea de horizonte del espectador. Si dibujamos la línea de horizonte más arriba o más abajo, veremos los objetos en el dibujo desde ángulos diferentes.

En la figura 9-1 vemos ejemplos del mismo objeto desde diferentes ángulos. Como podemos ver, según la perspectiva, se aprecian diferentes lados del objeto. Para cambiar la línea de horizonte, necesitamos estudiar cómo es el objeto desde sus diferentes ángulos.

La perspectiva es un elemento complejo del dibujo y, seguramente, en un principio nos costará trabajo lograr lo que queremos con ella. Sin embargo, es sólo una cuestión de paciencia. Aprender a mirar los objetos nos ayuda a entender la perspectiva. Con el tiempo, nuestra habilidad para dibujarla mejorará.

Como el ojo de un ave que mira hacia abajo

En el primer dibujo de la figura 9-1, la línea de horizonte está muy cerca del borde superior del dibujo, más arriba que los cubos. Es como si estuviéramos en la cima de una montaña o viajando en un globo de aire caliente. Las líneas de perspectiva de los objetos que se ven debajo de nosotros se fugan en ángulo hacia arriba, hasta encontrarse con el punto de fuga.



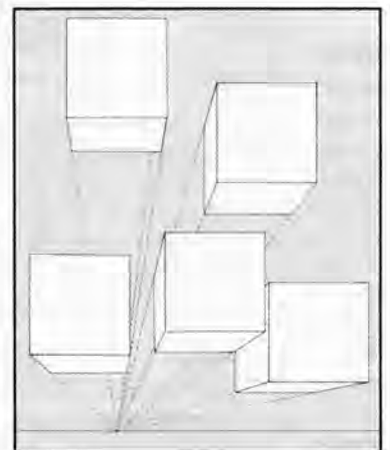


Figura 9-1: Figuras de cubos vistas desde dos ángulos diferentes: por encima y por debajo de la línea de horizonte.



Si queremos dar la sensación de que las cosas se ven desde arriba en un dibujo, debemos dibujar los objetos por debajo de la línea de horizonte.

Vista hacia arriba

En el segundo dibujo de la figura 9-1, la línea de horizonte está debajo de los cubos, lo cual da la sensación de estar debajo de éstos: podría ser mirando al cielo o mirando hacia arriba en un valle. Aquí, las líneas de perspectiva convergen en ángulo hacia un mismo punto de fuga. Los cubos se ven como globos de helio anclados al punto de fuga en la tierra mediante las líneas de perspectiva.



Para dar la sensación de que estamos mirando hacia arriba, necesitaremos dibujar los objetos por encima de la línea de horizonte.

La línea de horizonte vista desde un punto medio

En la figura 9-2 la línea de horizonte está en un punto medio. La línea de horizonte es la primera línea horizontal que se ve a una distancia media del borde superior del recuadro del dibujo.

Imaginemos que las líneas angulares que definen los bordes de los objetos (líneas que no son ni paralelas ni perpendiculares en relación con el horizonte) se desvanecen hasta el punto de fuga en la línea de horizonte. Luego, deberíamos notar lo siguiente:

- ✔ Las líneas angulares de los objetos que se encuentran a un nivel medio de la línea de horizonte (es decir, sobre ella) convergen hacia arriba y hacia abajo.

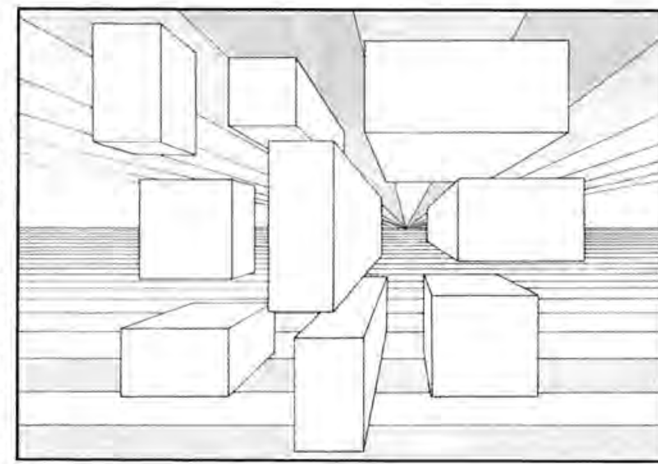


Figura 9-2: Una perspectiva con una línea de horizonte media en la que todas las líneas convergen hacia un mismo punto de fuga.



Ver la perspectiva desde un nuevo punto de vista

Aprender a dibujar la perspectiva significará para nosotros, ahora, enseñar a la mente a ver las cosas de manera diferente de como siempre lo había hecho y a regirse bajo un nuevo patrón de reglas.

Sabemos que un cubo tiene seis lados, pero la mente humana no puede ver más que tres lados a la vez (a menos que el cubo sea de vidrio transparente). La mayoría de los objetos no son transparentes y para poder dibujarlos correctamente debemos aprender a verlos como realmente son; no como la mente cree que son.

- ✔ Las líneas de los objetos que están por encima de la línea de horizonte convergen hacia abajo.
- ✔ Las líneas de los objetos que están por debajo de la línea de horizonte convergen hacia arriba.

Encontrar los puntos de fuga

Si las líneas de perspectiva en un dibujo se desvanecen hacia un punto de fuga correcto, la sensación de tres dimensiones estará bien recreada y el dibujo se verá bien proporcionado. La perspectiva en un dibujo será correcta y los objetos se verán reales si al dibujar establecemos bien los puntos de fuga.

Encontrar el punto de fuga en una fotografía o un boceto

Muchos artistas dibujan a partir de fotografías; sin embargo, muchas veces la lente de la cámara puede distorsionar la realidad. Tal vez, para dibujar paisajes, esto no sea mayor problema. Sin embargo, si los objetos en la fotografía son hechos por el hombre, como por ejemplo edificios, escaleras o cualquier otro tipo de objeto con líneas horizontales, para dibujarlos necesitaremos encontrar el punto de fuga y basarnos en la perspectiva geométrica para que se vean proporcionados.

En los pasos a continuación, veremos cómo encontrar el punto de fuga en una fotografía o un boceto. Estos principios básicos tam-

bién se aplican para hacer el dibujo final de un boceto. (En el capítulo 11 trato sobre el boceto.)

Conseguir una imagen de un objeto hecho por el hombre, que tenga líneas horizontales y esté nivelado con la tierra, como por ejemplo una baranda, un piso o un muelle; o el techo, los ángulos de las paredes o las escaleras de un edificio. Luego, seguir estas instrucciones:

1. **Escoger un objeto en la imagen que se vea nivelado con el piso y que tenga más de una línea horizontal.**

   En la figura 9-3, las líneas de los bordes de la baranda y las tablas de madera del piso están niveladas con la tierra.



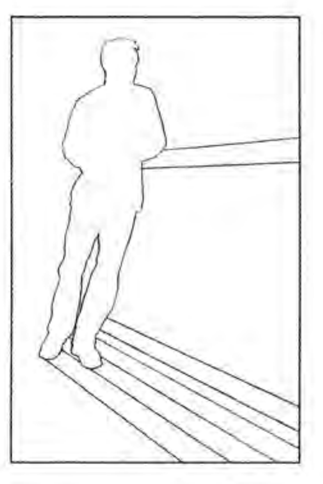


Figura 9-3: Delinear los bordes de una baranda y del piso de madera para encontrar el punto de fuga en esta imagen.

2. **Pegar un pedazo de papel calcante sobre la imagen entera.**
3. **Con un lápiz y una regla, delinear los bordes horizontales superiores e inferiores de este objeto, así como todas las demás líneas paralelas, como, por ejemplo, las líneas de una baranda, del piso, o de los bordes superiores e inferiores de una puerta o una ventana.**

   Observar cómo son los bordes inferiores y superiores de la baranda y los espacios entre las tablas de madera en el segundo dibujo de la figura 9-3.

4. **Pegar el dibujo calcado sobre una hoja de papel más grande, dejando espacio para continuar las líneas horizontales del dibujo.**

¿Hacia dónde se fugan las líneas calcadas en el dibujo? Las líneas que finalmente convergerán hacia un mismo punto se pueden identificar con facilidad.

Pegar el papel calcante en los bordes únicamente, de modo que la cinta pegante no rompa el papel en el centro cuando se quite.

5. **Con una regla y un lápiz, continuar las líneas hasta que se encuentren en un mismo punto.**

   Dibujar las líneas suavemente para poder borrarlas más adelante. Tomar nota del punto sobre el que convergen la mayoría de las líneas. Éste el punto de fuga, el cual se encuentra sobre la línea de horizonte.

   Si el dibujo tiene sólo un punto de fuga, su perspectiva se denomina una *perspectiva con un punto de fuga.*

6. **Dibujar una línea horizontal (la línea de horizonte) a través del punto de fuga, paralela a los bordes superiores e inferiores de la hoja de dibujo.**

   En la figura 9-4 vemos dónde se encuentran el punto de fuga y la línea de horizonte (la línea AB).

7. **Despegar el papel calcante, dibujar las líneas del objeto nuevamente guiándose por el punto de fuga y completar el dibujo.**



A veces nos es posible ver más de un lado del objeto. Por ejemplo, en un edificio. Si la esquina o el ángulo del edificio se ve más cerca que los lados, el punto de fuga también se encuentra usando el método anterior (esto se denomina una

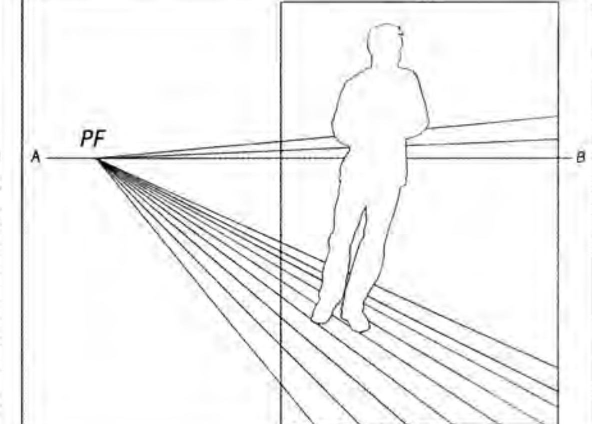


Figura 9-4: Continuar las líneas de horizonte hasta que se encuentren con el punto de fuga.

perspectiva con dos puntos de fuga). Las líneas horizontales en los lados visibles del objeto convergen hacia diferentes puntos de fuga sobre la misma línea de horizonte. (Más adelante en este capítulo trataremos sobre la perspectiva con dos puntos de fuga, en la sección "Dibujos de perspectivas con uno y dos puntos de fuga.)

Encontrar el punto de fuga y la línea de horizonte en un ejemplo de la vida real



La línea de horizonte en un paisaje real se encuentra en el mismo punto al que están nuestros ojos. Lo importante es recordar que la línea de horizonte y *nuestra* línea de horizonte son exactamente lo mismo. Si miramos hacia el horizonte, la línea de horizonte estará frente a nosotros.

Éstas son algunas guías para encontrar el punto de fuga en un paisaje real:



- ✔ Un edificio o cualquier otro objeto con líneas horizontales demuestra claramente dónde está el punto de fuga. Seguir el mismo procedimiento que en la sección de arriba, "Encontrar el punto de fuga en una fotografía o un boceto". La única diferencia es que en vez de dibujar las líneas, se visualiza el lugar aproximado donde éstas se encuentran con el punto de fuga. Luego, éste se marca en el papel.
- ✔ Las líneas paralelas en una carretera, en los rieles de un ferrocarril o en una cerca pueden demarcar dónde está el punto de fuga. En la figura 9-7 vemos más ejemplos.

Crear la sensación de profundidad

La perspectiva nos permite dibujar los objetos al tamaño en que se ven, a diferencia del tamaño que sabemos que realmente tienen.

Pretendamos que las caras felices de la figura 9-5 son todas del mismo tamaño, aunque unas son grandes y otras son pequeñas. En este dibujo me he basado en tres aspectos diferentes de la perspectiva para dar la sensación de profundidad.

- ✔ **Diferencias de tamaño:** Los objetos se ven más pequeños a medida que se alejan del espectador. Cuanto más cerca están del espectador, más grandes se ven.

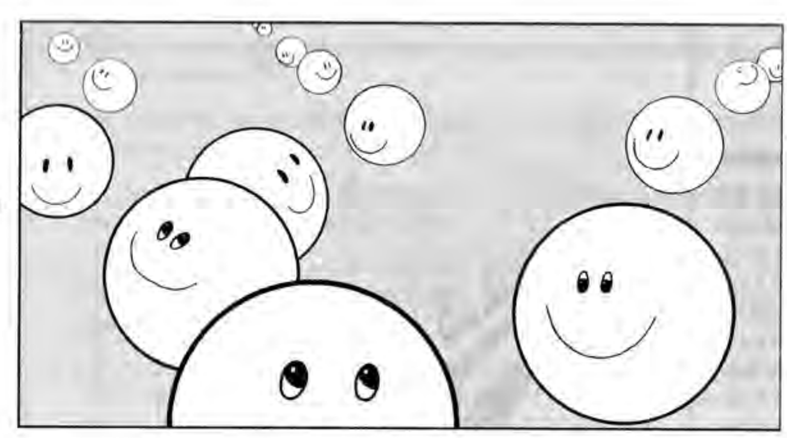


Figura 9-5: Dar la sensación de profundidad con la perspectiva.

- ✔ **Contacto entre los objetos:** Un objeto que está en frente de otro y se toca con éste deja ver claramente que está adelante. Como podemos notar, muchas de las caras felices se tocan las unas con las otras.
- ✔ **Modo en que están organizados los objetos:** En la figura 9-5, la línea de horizonte se encuentra por encima de las caras felices. Si la línea de horizonte se encuentra por encima de los objetos, por lo general aquéllos que se ven más cerca están más cerca del borde inferior del cuadro de dibujo.

Cómo se desvanece progresivamente una persona



En la figura 9-6, la persona se encoge a medida que se desvanece hacia el punto de fuga, hasta desaparecer por completo. Si las rayas representaran un puente que se desvanece hasta llegar al punto de fuga y sobre éste estuviera la persona, ésta (y cualquier otro objeto que estuviera sobre el puente) se iría encogiendo progresivamente hasta desaparecer por completo.

Si tomamos la primera figura del hombre en la línea en relación con el punto de fuga y trazamos una primera línea imaginaria desde la punta de su cabeza hasta el punto de fuga, y una segunda línea imaginaria desde sus zapatos hasta el punto de fuga, veremos que el espacio entre estas dos líneas se va disminuyendo a medida que se acercan al punto de fuga.

Las líneas horizontales del cuerpo del hombre (tales como las de los hombros o las rodillas) también obedecen a las reglas de la

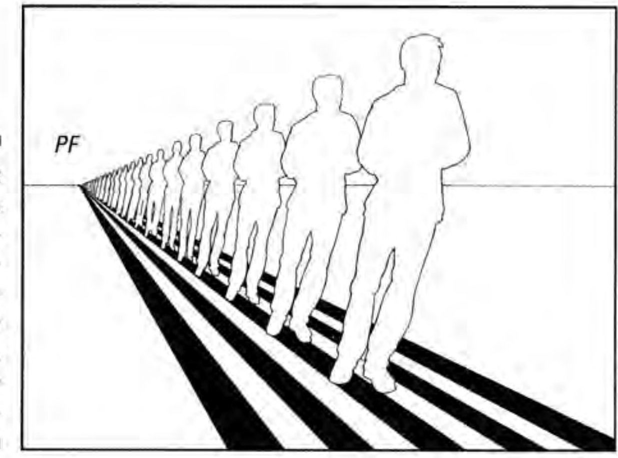


Figura 9-6: Los objetos se encogen a medida que llegan al punto de fuga, hasta desaparecer.

perspectiva y convergen hacia un punto de fuga sobre la misma línea de horizonte.

Cómo se desvanece progresivamente un pueblo



En la figura 9-7, he combinado tanto objetos de la naturaleza como objetos hechos por el hombre, con el fin de demostrar cómo se pueden reconocer los elementos de perspectiva en este dibujo ficticio.

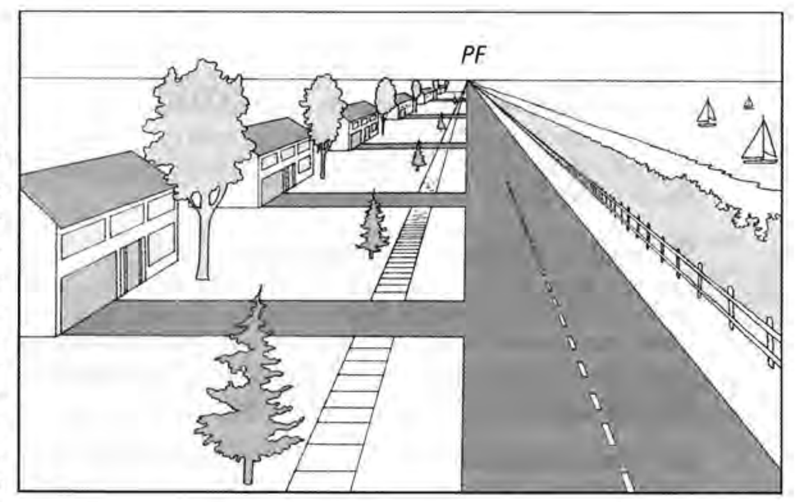


Figura 9-7: Varios de los componentes de una imagen parecen desvanecerse hacia el punto de fuga.

- ✔ Todos los objetos parecen desvanecerse por completo en el mismo punto (PF).
- ✔ Los árboles, las casas y los veleros se ven más pequeños a medida que se alejan.
- ✔ El andén, la carretera, la cerca y la playa se van haciendo más angostos a medida que se alejan.
- ✔ Los árboles se tocan con ciertas casas, haciendo parecer que los primeros están más cerca del espectador que los segundos.
- ✔ Las copas de los árboles se tocan con las aceras de la calle, creando así la sensación de que están delante de éstas.
- ✔ Los objetos y espacios más grandes se encuentran más cerca del borde inferior del dibujo y se ven más cerca.
- ✔ La línea de horizonte (el punto en que el horizonte se une con el cielo) está cerca del borde superior del dibujo, lo cual da la sensación de estar mirando el paisaje desde arriba.

Dos elementos más de perspectiva

La sensación de profundidad en un dibujo no sólo se logra con la perspectiva geométrica. Además debemos entender los siguientes dos términos:

- ✔ **Perspectiva aérea** (a veces también denominada *perspectiva atmosférica*): Cuanto más se aleja un objeto en el cuadro de dibujo, más tenue se vuelve, y su forma y bordes se vuelven borrosos.
- ✔ **Escorzo:** Cuanto más extremo sea el ángulo de vista de un objeto, más distorsionado se verá éste.

Con la perspectiva aérea los objetos se ven desenfocados en la distancia

En un día despejado, los objetos más lejanos se pueden ver claramente debido a factores en la atmósfera tales como las partículas de polvo, el polen o las gotas de agua. Cuando el cielo está turbio, la visibilidad se dificulta debido a factores como el humo, la neblina, el granizo, la lluvia o la nieve.

Veamos, en la figura 9-8, cómo se verían los Globos y sus primas, las Gotas, en un día de niebla.

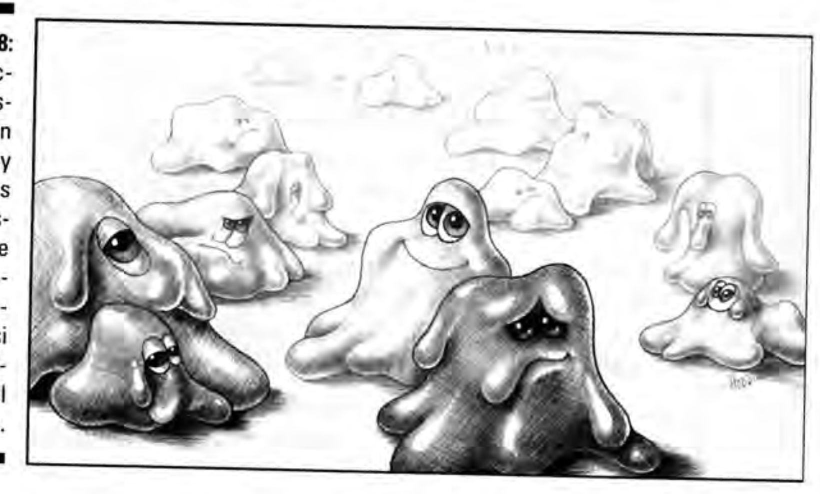


Figura 9-8: La perspectiva atmosférica en los Globos y las Gotas se demuestra al verse éstos enfocados adelante y casi imperceptibles en el fondo.

Como podemos ver, la gota Helena (la gota tímida en el centro, adelante) es la que más cerca está de todas; se ve enfocada y los detalles son claros. A medida que las Gotas se alejan, el detalle se hace menos claro.

En la figura 9-9, he combinado la perspectiva atmosférica con la perspectiva geométrica para dar un efecto más real. Tomemos nota de lo siguiente:



Figura 9-9: Con la perspectiva atmosférica, los objetos se ven menos detallados y más tenues en la distancia.

- ✔ Los valores tonales de los árboles adelante se ven más contrastados que los de los árboles más lejanos. Las sombras son más oscuras y los brillos son más claros.
- ✔ El detalle en los árboles más cercanos es más evidente que en los árboles más alejados.
- ✔ Los árboles que están más cerca se ven más anchos que los que están más lejos.
- ✔ La altura de los árboles se ve más a medida que éstos se alejan.

Acortar las distancias con la vista de escorzo

En una vista *escorzada* los objetos parecen más cortos al verse a través de un ángulo pronunciado. El escorzo se hace más notable en los objetos largos vistos desde uno de sus extremos.

Un escorzo se puede dibujar correctamente si nos basamos en la perspectiva geométrica para proporcionar el objeto, más que en la forma como imaginamos que es éste.

Tomemos las barras de la figura 9-10 como si fueran todas del mismo largo. Las que están a la izquierda se ven más largas que las de la derecha. La que está directamente debajo del punto de fuga es la que más corta se ve porque mira recta hacia fuera.

Un escorzo de algo más complicado de dibujar, como por ejemplo el cuerpo humano, será un dibujo más complejo. El dibujo de mi amigo Rob en la figura 9-10 es un magnífico ejemplo de una perspectiva escorzada.

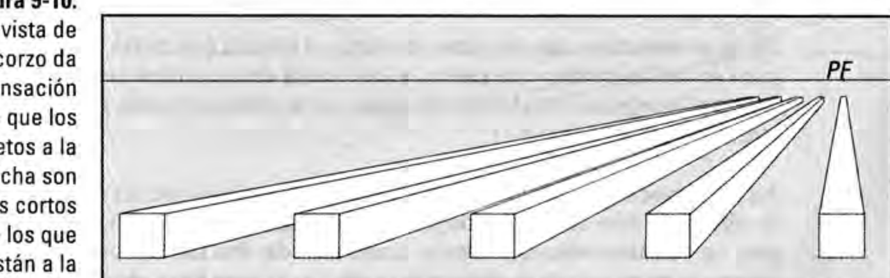


Figura 9-10: La vista de escorzo da la sensación de que los objetos a la derecha son más cortos que los que están a la izquierda.

Rob es un hombre bien proporcionado y de estatura normal, pero en este escorzo las proporciones son extremas. Esta pose sería imposible de lograr si la distorsión de las proporciones no se dibujara tal cual se ve en la realidad.

- ✔ Notar cuán cortas se ven la parte inferior de las piernas, el torso, la parte superior del brazo derecho y la mano derecha.
- ✔ El brazo izquierdo y la cara son las únicas dos partes del cuerpo que parecen tener una proporción normal.
- ✔ Otras partes del cuerpo también se ven muy distorsionadas: el pie derecho se ve mucho más pequeño en comparación con la mano derecha.

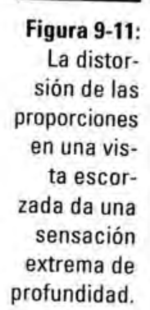




Figura 9-11: La distorsión de las proporciones en una vista escorzada da una sensación extrema de profundidad.

Proyecto # 9: Dibujos de perspectivas con uno y dos puntos de fuga

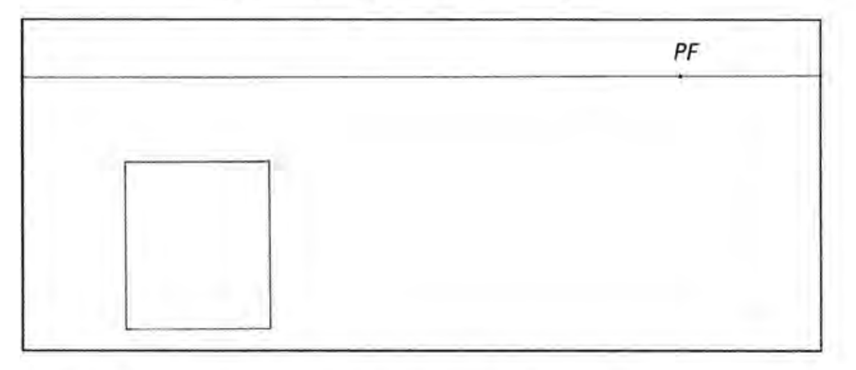
En la *perspectiva con un punto de fuga,* el objeto (un cubo, por ejemplo) se ve de frente y de cerca, y las líneas de los lados convergen hacia el horizonte hasta encontrarse en un mismo punto de fuga (ver las figuras 9-3 y 9-7).

En la *perspectiva con dos puntos de fuga,* la esquina de un objeto (o la unión de dos de sus lados), como los lados de un cubo, por ejemplo, se ve más cerca que éstos. Cada uno de dos lados converge hacia un punto de fuga diferente sobre la misma línea de horizonte.

El dibujo de una perspectiva con un punto de fuga

Para este ejercicio dibujaremos un rectángulo en perspectiva con un punto de fuga. Seguir estas instrucciones paso a paso:

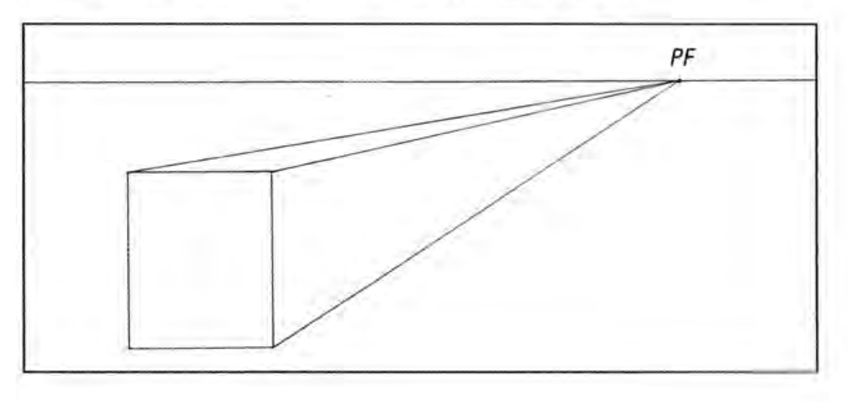
1. **Dibujar una línea de horizonte paralela a los bordes superior e inferior del cuadro de dibujo.**
2. **Marcar el punto de fuga con un punto, sobre la línea de horizonte (en mi dibujo es el punto PF).**



3. **Dibujar un cuadrado o un rectángulo debajo de la línea de horizonte.**

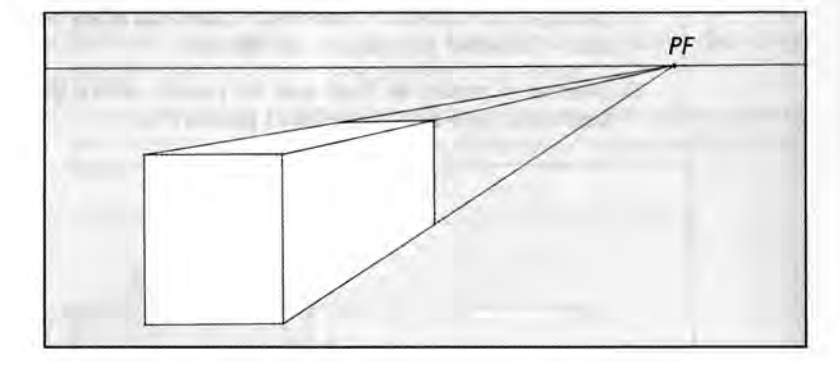
   Los lados superior e inferior de esta figura deben ser paralelos a la línea de horizonte, y los lados laterales deben estar en ángulo recto (o a un ángulo de 90 grados) con los bordes superior e inferior de la figura (y con la línea de horizonte).

4. **Con una regla, dibujar tres líneas desde las esquinas de los lados del rectángulo hasta el punto de fuga.**



5. **Para completar la forma tridimensional, añadir una línea que se conecte con cada una de las dos líneas diagonales.**

   La línea superior debe ser paralela al lado superior del rectángulo y la línea lateral debe ser paralela al lado lateral del rectángulo.



El dibujo de una perspectiva con dos puntos de fuga

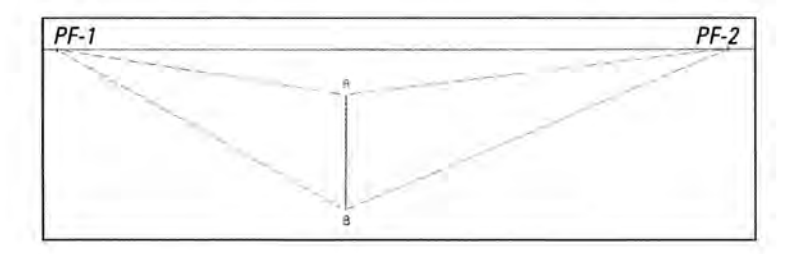
CONSEJO

Si la esquina de un edificio (o cualquier figura de lados rectos) se ve más cerca que sus lados, éstos no serán paralelos a la línea de horizonte. Podemos ilustrar esto claramente con la perspectiva de dos puntos de fuga.

CUADERNO DE BOCETOS

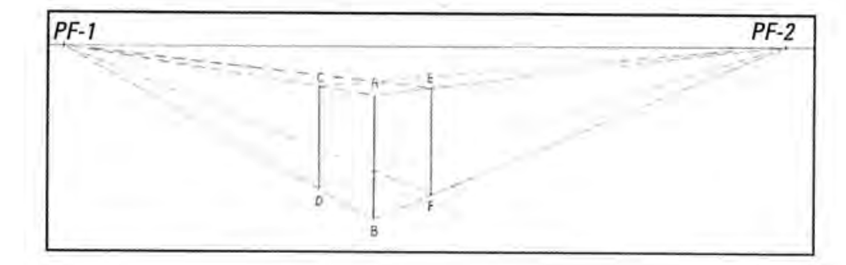
Dibujar un rectángulo en perspectiva con dos puntos de fuga.

1. **Dibujar una línea de horizonte y marcar dos puntos de fuga (ver el dibujo a continuación).**
2. **Dibujar una línea vertical (AB) en relación con la línea de horizonte, la cual representará la esquina de la figura.**



3. **Conectar los extremos de la línea AB con cada uno de los puntos de fuga.**
4. **Dibujar las líneas CD y EF paralelas a la línea AB.**

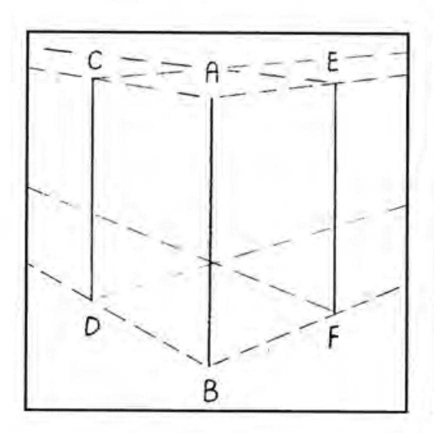
   Los puntos donde terminan las líneas se encuentran sobre las líneas diagonales de perspectiva.

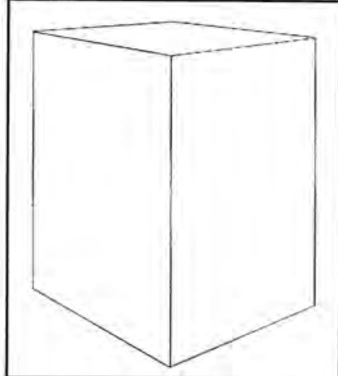


5. **Conectar los puntos C y D con el punto PF-2, y conectar los puntos E y F con el punto PF-1.**

   Ahora tenemos la figura rectangular con los lados como se deberían ver.

6. **Corregir las líneas que definen la figura y borrar las líneas de perspectiva que no se necesitan (ver los dibujos a continuación).**





Parte III

Hora de empezar a dibujar

La 5a ola **por Rich Tennant**



"Ambos dicen que sólo habían salido a dar un paseo. Ninguno tiene licencia de dibujo. Uno tiene un lápiz de plomo de 12 milímetros y el otro tiene un rapidógrafo semiautomático. Luego vi que el piso estaba lleno de pedacitos de borrador desplumado y que cargaban con una cuerda de bocetos de patos amarrada a la mochila".

En esta parte...

Continuando con la metáfora de la comida, podemos llamarle a esta parte del libro el plato fuerte. Todo lo que viene a continuación puede verse como un gran banquete artístico con el cual saciar el apetito. Podremos llenar el plato con nuestras cosas favoritas.

Empezaremos por decidir en qué parte del plato (o de la hoja de papel) pondremos lo más apetecido. Es decir, estudiaremos varias maneras de planear un dibujo. Ésta es la parte más emocionante del dibujo, en la que buscamos dar forma a las ideas y los sueños de la imaginación.

Luego, seguiremos con lo que llenaremos la hoja de papel. El menú incluye objetos inertes (como la comida y todo tipo de naturaleza muerta) y cosas vivas que se mueven, crecen o florecen. Otras posibilidades incluyen mascotas que vuelan, maúllan, ladran o se esconden debajo de la cama. El tamaño, en realidad, no es tan importante. Podemos agregar a nuestro menú grandes temas de dibujo, como las montañas, los mares y los edificios. El límite es el cielo, que también podemos incluir como motivo de dibujo.

El pasado también puede ser un gran material de dibujo: por ejemplo, unas vacaciones inolvidables, un paseo de tiempo atrás con los amigos y la familia, o incluso los tiempos en que buscábamos huevos de Pascua o atrapábamos telarañas.

Finalmente, tendremos que guardar campo para nuestra propia creación artística, que surge como resultado de la inspiración. Podremos rondar los rincones de la imaginación, ricos en especialidades, y armar un plato exótico con la cantidad infinita de exquisiteces de un banquete como éste.

Capítulo 10

Cómo planear un dibujo

En este capítulo

- Conocer los elementos básicos de la composición
- Identificar y utilizar formas básicas de composición
- Planear y dibujar una composición con diferentes herramientas de dibujo

El viajero sabio siempre lleva consigo un mapa y un itinerario de viaje para emprender su travesía. Asimismo, el artista necesita planear su dibujo antes de comenzar. En este capítulo, veremos cómo lograr una composición y cómo valerse de importantes herramientas de dibujo para planear la composición.

Los elementos de la composición

La *composición* se refiere a la manera como están organizados y como se combinan entre sí los objetos en el área de dibujo. El objetivo de la composición es atraer la mirada del espectador hacia el elemento de mayor importancia en el dibujo y, al mismo tiempo, mantener la calidad estética de la composición.

Si la composición es interesante, el espectador se puede ver atraído hacia ella instintivamente. Existen varias "reglas" para lograr una buena composición, aunque éstas no son más que una guía. En la composición, el gusto personal y la propia intuición también juegan un papel muy importante.

El aspecto final de un dibujo estará condicionado por lo siguiente:

- ✔ **El punto de enfoque:** Es el punto de mayor interés (o sobre el cual se enfoca) del dibujo.
- ✔ **El traslapo:** Se refiere a la división del dibujo en planos (primer plano, plano medio y el espacio del fondo) como resultado de montarse un objeto sobre otro o de unirse éstos por capas.

- **El espacio negativo:** Es el espacio en el dibujo que no incluye el punto de interés, el área de enfoque o el tema principal.
- **Las líneas:** Las líneas denotan el camino que se ha trazado para dar forma a los diferentes objetos del dibujo.
- **El balance:** Es el conjunto ordenado y armonioso de los elementos en la composición.
- **El contraste:** Es el juego entre la luz y las sombras que crea patrones y formas en la composición.
- **La proporción:** Es el espacio que ocupa cada componente de la composición.

Atraer la atención hacia el punto de enfoque

Un dibujo será más interesante si tiene un *punto de enfoque* o un área específica sobre la cual se busca atraer la atención del espectador.



El tema que escojamos para un dibujo estará condicionado por nuestro gusto personal e intuición. Por tanto, cuando queramos hacer un dibujo, debemos pensar en el mensaje que deseamos transmitir y escoger un punto de enfoque para tal fin.

El punto de enfoque en un retrato pueden ser los ojos; en un paisaje puede ser un árbol en particular o una flor. Un dibujo con más de un punto de enfoque tendrá un *punto de enfoque principal* y uno o varios *puntos de enfoque secundarios*.



Una vez hayamos decidido cuál será el área (o las áreas) de interés en el dibujo, podemos usar diferentes técnicas y procedimientos para resaltar estas áreas. En el dibujo de la familia Cabezas, en la figura 10-1, he utilizado los siguientes métodos para resaltar el punto de enfoque:

- **Desplazar siempre el punto de enfoque ligeramente del centro en la composición.** El pleno centro debe evitarse lo más que se pueda. El punto de enfoque JAMÁS debe ir directamente en el centro, a menos que se tenga una verdadera razón artística para hacerlo así. Si ponemos un objeto directamente en el centro, la mirada del espectador se verá atraída nada más que a ese punto, dejando de lado los demás componentes igualmente importantes del dibujo. El impacto del dibujo se perderá. En la figura 10-1, el personaje principal de la familia Cabezas se encuentra desplazado del centro ligeramente hacia

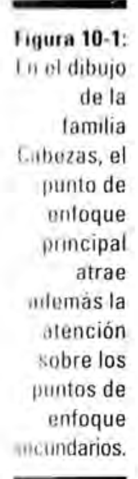
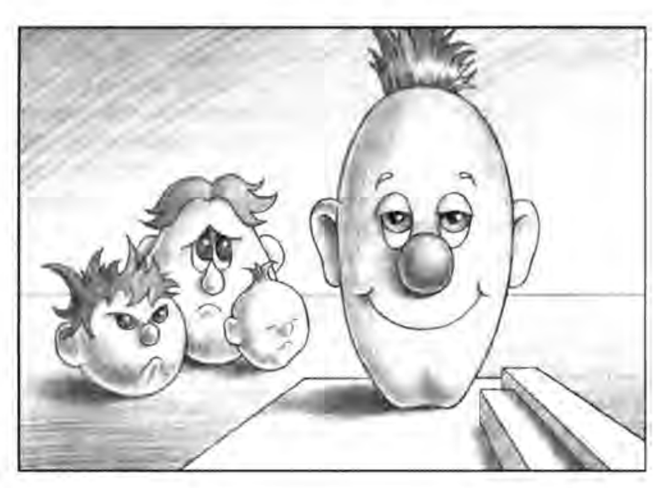



Figura 10-1: En el dibujo de la familia Cabezas, el punto de enfoque principal atrae además la atención sobre los puntos de enfoque secundarios.

la derecha. Aunque nuestra mirada se ve atraída principal e instintivamente por esta figura, el ojo también repara en los otros tres miembros de la familia que se encuentran desplazados del centro hacia la izquierda.

- **Apoyarse en los puntos de enfoque secundarios.** Un objeto de menor interés visual colocado cerca del objeto principal ayudará a atraer la mirada hacia éste. Una vez que la mirada se ve atraída hacia el grupo de familiares a la izquierda, en la figura 10-1, los ojos de estas caras conducen la mirada de vuelta a la figura principal.
- **Apoyarse en otros objetos del dibujo para dirigir la mirada hacia el punto de enfoque.** Con las líneas de los escalones en la plataforma de la figura 10-1, se dirige la mirada hacia el punto de enfoque.
- **Detallar más el punto de enfoque que las demás partes del dibujo y contrastar más los valores tonales en este área.** En el punto de enfoque, el sombreado del pelo, los ojos y la nariz, en la figura 10-1, se ven más detallados. Las pupilas de los ojos se han sombreado con un tono muy oscuro, así como la sombra que proyecta la cabeza.

Crear la sensación de unidad y profundidad con el traslapo de los objetos

El *traslapo* de los objetos en el dibujo, o la unión de los objetos al montarse unos sobre otros (o verse unos delante de otros), unifica

el dibujo; igualmente, realza la sensación de profundidad, así como la calidad estética de la composición.

Para dibujar algo, necesitaremos observar cuidadosamente en qué partes se tocan los objetos con otros. Tales uniones se representan dibujando los objetos que parecen estar más cerca delante de los que se ven más lejos. Por ejemplo, si un árbol se ve junto a otro, esto se puede transponer al papel dibujando uno delante del otro. Dibujar un objeto delante de otro permite recrear eficazmente en el papel la sensación de tres dimensiones.

En la figura 10-2, el niño de cachetes grandes y pelo oscuro está en *primer plano*; el adulto de pelo más claro y el bebé están en *segundo plano*, y el adulto de pelo oscuro con la cara enojada está en el *fondo* (detrás de los demás).

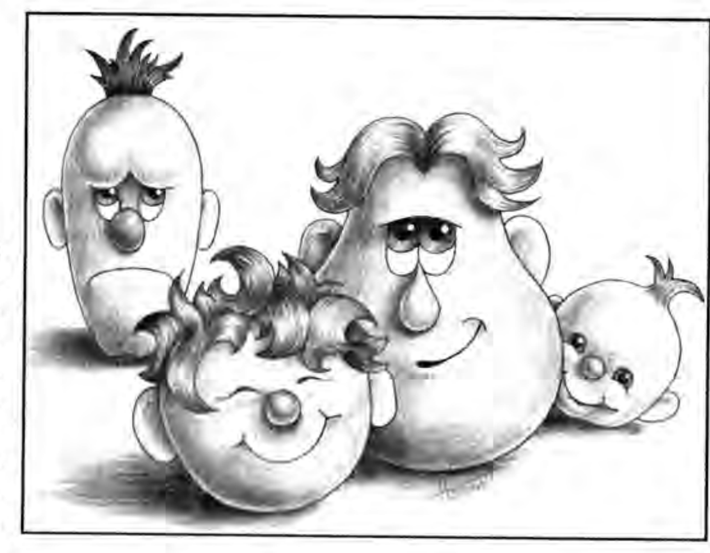


Figura 10-2: Sensación de profundidad creada mediante el traslapo de los objetos.

Diferentes usos para diferentes tipos de líneas

Las líneas que definen el contorno de los objetos en la caricatura de la figura 10-1 son *líneas reales*. Las líneas de los escalones sobre los cuales descansa el personaje más grande se dirigen hacia él. Claro está, los objetos en la vida real no se ven delineados por contornos fuertes y oscuros como éstos.

En los dibujos de tipo representativo, en que se recrea la realidad en tres dimensiones, la composición cobra fuerza mediante el uso de las *líneas implícitas*. Es decir, líneas que no se representan físicamente, sino que dan a entender que están ahí como resultado de las formas que se crean con los bordes de los objetos.

Seguir la línea principal

Las *líneas principales* guían al espectador dentro de la composición, lo llevan hacia el punto de enfoque y le hacen ver los diferentes elementos de la composición.

La composición en un dibujo de tipo no representativo puede estar condicionada por ambos tipos de líneas reales e implícitas. En un dibujo de tipo representativo, en cambio, las líneas principales son implícitas, no reales. Por ejemplo, en un paisaje realista, la línea principal puede ser un río, una carretera, un camino de árboles o una cerca. Estas líneas, cuando están bien representadas, guían al ojo dentro de la composición y a través de ella.



Por lo general, el espectador tiende a mirar un dibujo por la esquina inferior izquierda, lo cual hace de ésta la mejor ubicación para la línea principal.

Poner la línea principal a la derecha del dibujo puede hacer desviar la mirada hacia afuera del mismo. La línea principal tampoco se debe dibujar exactamente en las esquinas. Si la línea principal se dirige hacia una esquina, creando así la forma de una flecha, guiará la mirada del espectador directamente hacia fuera, como un signo fluorescente de SALIDA.

Reflejar diferentes emociones con las líneas en la composición

Las líneas en la composición reflejan diferentes tipos de emociones. Las líneas pueden tener diferentes efectos en la composición. Así:

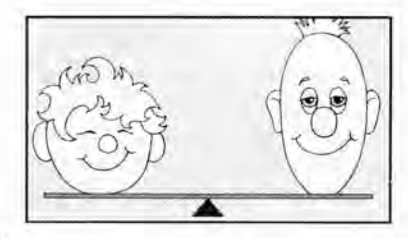
- ✔ Las líneas curvas reflejan elegancia, fineza y calma. La curva en S denota gracia y armonía.
- ✔ Las líneas horizontales reflejan firmeza, paz y serenidad.
- ✔ Las líneas verticales reflejan fuerza, grandeza y dignidad.
- ✔ Las líneas diagonales dan la sensación de movimiento y poder. Las líneas diagonales que se unen en forma de flecha dirigen la mirada del espectador.

Relacionar los elementos armoniosamente en la composición

Un dibujo armonioso resultará de la forma como se relacionen los objetos entre sí en la composición. Un dibujo en que la relación entre los objetos ha sido planeada se verá estéticamente agradable al ojo. Si los objetos se relacionan entre sí en cuanto a su tamaño y ubicación en el cuadro de dibujo y según sus valores tonales, la composición será armoniosa.

El principio de la balanza

Tomemos el ejemplo de la balanza para relacionar los objetos en el dibujo. Si la relación en tamaño de los objetos es la misma, éstos se encontrarán a una misma distancia del centro a cada lado de la balanza (ver el primer dibujo de la figura 10-3). Por el contrario, un objeto muy pequeño tendrá que estar más alejado del centro de la balanza en comparación con un objeto mucho más grande, que deberá estar más cerca del centro de la balanza (ver el segundo dibujo de la figura 10-3).



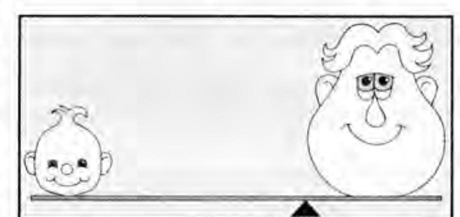


Figura 10-3: Equilibrar masas de tamaños iguales y diferentes.

Un dibujo en que la relación de equilibrio es desigual se verá más pesado en ciertos lugares y el sentido de armonía se perderá. Claro está que si queremos que nuestro dibujo se vea desordenado y desigual, una composición no medida quizás pueda servir.



Los objetos se pueden organizar de forma asimétrica en el dibujo. Un objeto alto, por ejemplo, puede verse mejor si se desplaza hacia un lado del dibujo.

Diferentes formatos para el papel de dibujo

La composición en un dibujo se verá afectada por el tamaño y la forma de la hoja de dibujo (lo que se denomina también el *formato de dibujo*). Muchas personas comienzan dibujando en un formato rectangular, como serían las hojas del cuaderno de bocetos, por ejemplo. Sin embargo, existen muchas posibilidades más entre las cuales escoger. El formato puede incluso estar dado por la forma del dibujo en la composición.

La relación armoniosa entre los valores tonales y las formas

La relación entre la luz y las sombras crea las formas en el dibujo. Antes de comenzar a hacer un dibujo, debemos analizar cómo son estas formas y cómo irán organizadas en el papel.



Los tonos claros y oscuros se pueden relacionar de la misma manera en que se relacionan los objetos por tamaño. Si pusiéramos los objetos claros o los objetos oscuros todos de un mismo lado, la composición se vería desequilibrada. A veces, mover los objetos un poco hacia la izquierda o la derecha, o aclararlos u oscurecerlos levemente, restablece el sentido de equilibrio en la composición.



La composición también puede hacerse armoniosa si los objetos se agrupan en números impares (en contraposición a una agrupación de números pares). Así, ésta puede ser más interesante, por ejemplo, si en un lado se agrupan tres objetos y en el otro se agrupan cinco, en vez de cuatro y cuatro a cada lado.

Relacionar los elementos en la composición según su tamaño

Cuando hacemos un dibujo, debemos decidir qué tamaño tendrán los objetos en relación con otros. Esta relación de tamaño estará dada de acuerdo con aquello a lo que queramos dar más importancia en el dibujo.

Uno mismo será quien decida qué proporciones darles a los objetos en el dibujo. Para ello, podremos considerar las siguientes preguntas:

- **¿Cuál considero que es el objeto principal en esta composición?** La decisión puede determinar cuál sea el punto de enfoque (o el área de interés) en el dibujo.
- **¿Dónde debería estar el punto de enfoque y cuánto espacio en el dibujo debería ocupar?** En muchos dibujos de principiantes, el punto de enfoque es el objeto más grande del dibujo.
- **¿Cuánto espacio en el dibujo debería ser espacio negativo (o el espacio del fondo)?** Por lo general, se considera que el espacio negativo descansa la vista.

Formas básicas de composición

Desde el punto de vista estético, uno tiende a preferir ciertas composiciones sobre otras. En este capítulo veremos algunos modelos de composiciones básicas, como guía para comenzar a hacer una primera composición.

La sección áurea

Esta forma de composición se ha usado siempre y funciona como ninguna otra. La sección áurea se basa en el antiguo concepto griego del rectángulo perfecto. Éste dirige la mirada exactamente hacia el punto de enfoque.

La regla de tres

Si las matemáticas nunca fueron su materia favorita en el colegio, tal vez este concepto parezca difícil de entender en un principio. Sin embargo, bastará con seguir de cerca la siguiente explicación geométrica, mediante la cual se encuentran diferentes puntos de enfoque.

Esta versión de la sección áurea, denominada también la *regla de tres*, es tal vez una de mis favoritas. Con los materiales de dibujo a la mano, vamos a seguir estas instrucciones basadas en la figura 10-4:



1. **Dibujar un rectángulo horizontal de 13 × 21 centímetros.**

   Este rectángulo sirve para organizar mejor el espacio de dibujo.

2. **Dividir el rectángulo en tres secciones verticales iguales.**

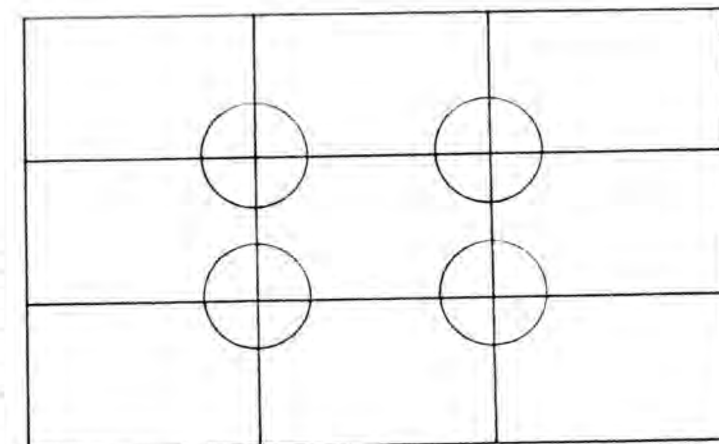


Figura 10-4: Ubicaciones ideales para los puntos de enfoque.

3. **Dividir el rectángulo nuevamente en tres secciones horizontales iguales.**



Los puntos donde las líneas se encuentran en la figura 10-4, los cuales he demarcado con círculos, son ideales para ubicar un punto de enfoque, en especial los dos de la derecha (inferior y superior). Como la mayoría de las personas lee de izquierda a derecha, el ojo tiende a mirar primero el papel por el lado inferior izquierdo. Si el punto de enfoque está a la derecha, la mirada del espectador se verá atraída hacia éste por la izquierda.

Encontrar más puntos de enfoque



La sección áurea también se puede usar de la siguiente manera para organizar los elementos de la composición. Dibujar otro rectángulo de 13 × 21 centímetros en el cuaderno de bocetos.

1. **Dibujar una línea diagonal de una esquina a la otra.**

   En el dibujo de la figura 10-5 he dibujado esta línea de la esquina superior izquierda a la esquina inferior derecha. En realidad, no tiene mayor relevancia cuál de los dos conjuntos de esquinas opuestas se escoja para dibujar la línea, pues esta línea divide el rectángulo en dos triángulos iguales.

2. **A partir de cualquiera de las otras dos esquinas, dibujar una segunda línea que se encuentre con la primera formando un ángulo recto (o formando un ángulo de 90 grados).**

El punto donde se encuentran estas dos líneas, ilustrado en el segundo dibujo de la figura 10-5, es una ubicación ideal para un punto de enfoque.

Esta división da como resultado tres triángulos de tamaños diferentes. Los objetos que puedan ir en estos espacios crearán una composición armoniosa.

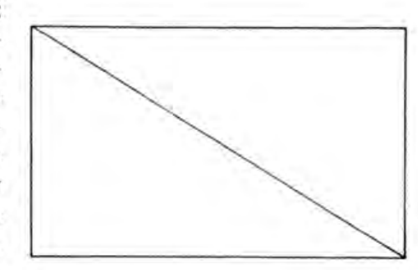
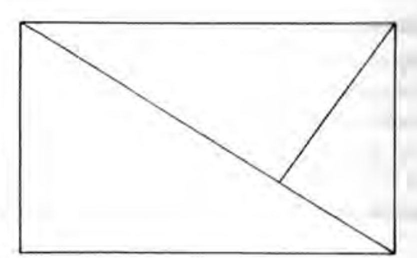



Figura 10-5: Cómo basarse en el principio de la triangulación para encontrar puntos de enfoque.

Esta fórmula se puede variar poniendo de lado la hoja de papel o poniéndola completamente al revés. También se puede usar en sentido contrario o como una imagen reflejo de la primera variación.

Composiciones de tipo s, o, u y l

Los siguientes cuatro tipos de composiciones comunes llevan las formas de las letras del alfabeto, por razones muy sencillas que veremos a continuación.

La composición en "s"

En este tipo de composición, los objetos forman una figura en forma de S. Una composición en S denota gracia, fluidez y soltura. Este tipo de composición se puede crear por la curva doble de un río, de un camino o de una fila de árboles.

Como podemos ver en la figura 10-6, la familia Cabezas fluye a lo largo de un río en forma de S. Lo que más me gusta de esta composición es la manera como parece llevar al espectador dentro del cuadro.

La composición en "o"

En la figura 10-7, uno de los miembros de la familia Cabezas descansa al pie de un árbol que delinea la forma de la O. El movimiento circular y tranquilo de la O dirige siempre la mirada dentro de este área.

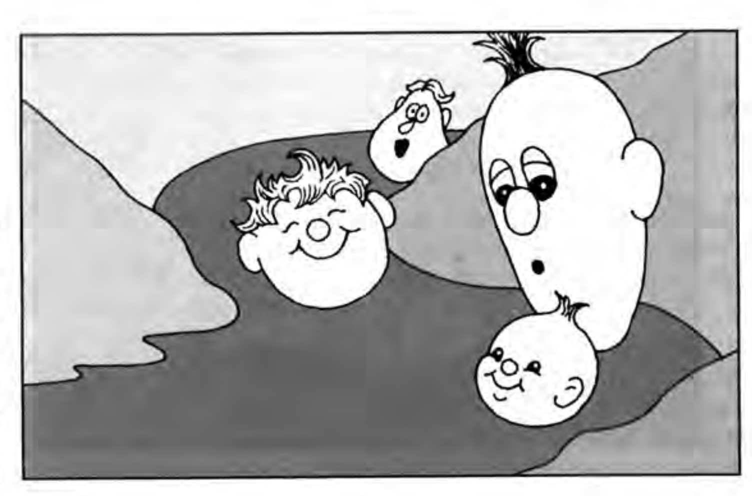


Figura 10-6: Las composiciones en forma de S denotan gracia y fluidez.

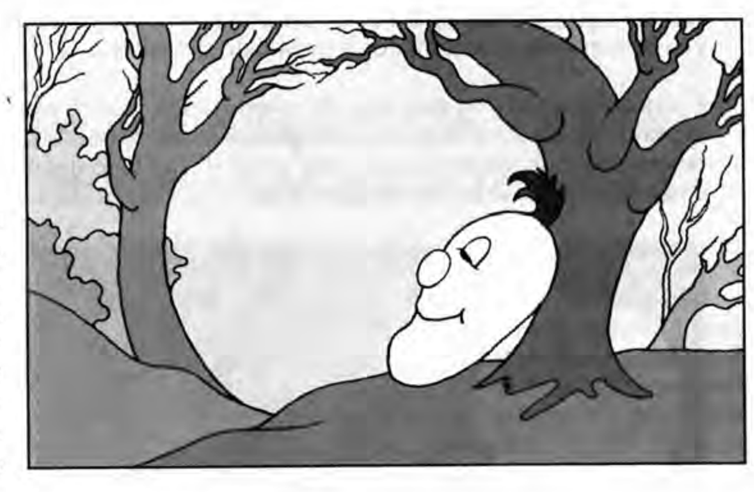


Figura 10-7: Las composiciones en forma de O denotan paz y tranquilidad.

La composición en "u"

En este tipo de composición fluida, los objetos están agrupados en masas verticales a los lados, y una franja del dibujo en la parte inferior completa la base de la U. El espacio dentro de la U puede descansar la vista, o bien atraer la atención del espectador hacia ese punto. En la figura 10-8, el objeto dentro de la U se convierte en el punto de enfoque.

La composición en "l"

En la composición en L, los objetos agrupados en masas verticales a un lado del dibujo se contrarrestan con un área o espacio vacío al



Figura 10-8: Las composiciones en forma de U proporcionan un lugar ideal para poner el punto de enfoque.

otro lado del dibujo, conectado con una franja de dibujo horizontal. En este tipo de composición efectiva e impactante, los objetos se ven firmemente posicionados a cada lado del dibujo.

El espacio abierto, en este tipo de composición, puede verse como el punto de enfoque. El punto de enfoque también puede ser un objeto posicionado en una sección vertical a un lado del dibujo, como el bebé Cabezas en la figura 10-9.

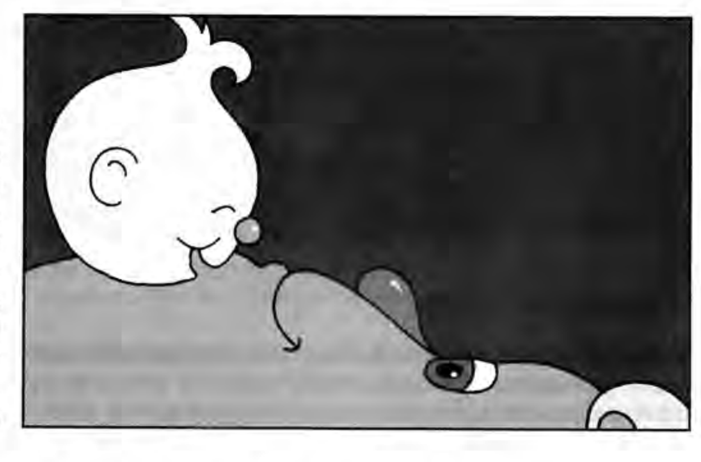


Figura 10-9: El objeto en la cara vertical de la composición en L se vuelve el punto de enfoque.

Otros tipos de composición

La composición en túnel

En este tipo de composición, en que los objetos parecen verse como a través de un túnel, se puede mostrar la vista a través de

una puerta o una ventana, a través de un camino de árboles, o el camino que se forma entre dos montañas. En este tipo de vista el punto de enfoque se encuentra en la apertura al final del túnel.

La composición por agrupación de objetos

En estas composiciones los objetos se agrupan según su forma, su tamaño y sus valores tonales, lo cual crea una relación armoniosa entre ellos. Este tipo de composición se usa bastante para los dibujos de naturalezas muertas.

La composición en radio

Las líneas convergen en radio hacia un mismo punto en este tipo de composición. Este punto puede ser una ubicación ideal para el punto de enfoque o, simplemente, un área que proporciona descanso a la vista. Las líneas radiales pueden ser las líneas implícitas de un techo, una carretera, una cerca o un camino de árboles.

Planear una composición a partir de la imaginación y con la ayuda de las herramientas de dibujo

Dibujar un objeto exactamente como se ve en la realidad es perfectamente aceptable. Sin embargo, cuando uno se permite desviarse de la realidad, miles de posibilidades más se abren para crear. Para planear una composición, el artista puede basarse en sus propias ideas, en material fotográfico, o bien, ayudarse con herramientas de dibujo tales como el visor o la cuadrícula.



Puede suceder que de composiciones que para nosotros no son "perfectas" surja la posibilidad de hacer un dibujo que nos complazca más estéticamente. Por ejemplo, si la naturaleza o el hombre han puesto un objeto en un lugar que no nos satisface plenamente, éste se puede cambiar de lugar o borrar por completo.

La vista a través del visor

Además de ayudar a planear una composición, el *visor* también permite filtrar los detalles que no se quieren incluir en esta vista. Por otra parte, con el visor podemos escoger cientos de vistas sin tener que planearlas antes con el dibujo. El visor simplemente se

pone en frente de aquello que queremos dibujar y se acerca o se aleja en diferentes ángulos, tal como se haría con la lente de una cámara, hasta encontrar la vista que nos llame la atención para dibujar.

Para hacer un visor necesitaremos cartón, unas tijeras o una navaja y dos clips grandes. Luego, podremos seguir estas instrucciones:

1. **Cortar dos pedazos de cartón en forma de L del tamaño que se quiera.**

   Cuanto más grande sea el marco del visor, más detalles se podrán filtrar que resten atención a la vista de la composición.

2. **Juntar los dos pedazos de cartón con dos clips para formar el marco del visor.**

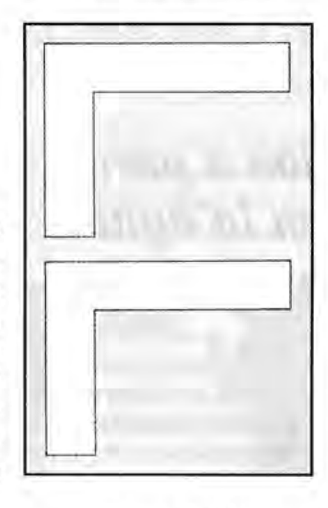
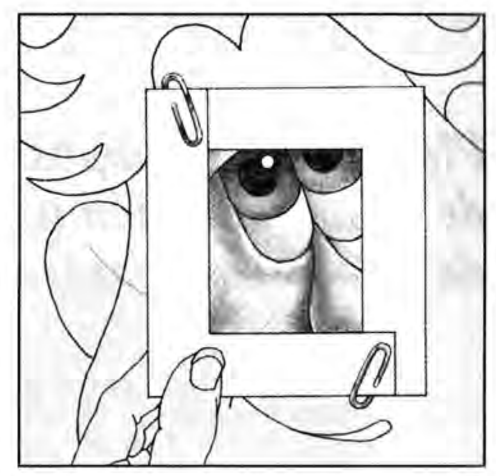



Figura 10-10: El visor es una ayuda magnífica para planear una composición.

   El tamaño del marco se puede graduar fácilmente para ajustarlo a las proporciones de la hoja de papel.

Mirar a través del visor para escoger una composición que nos guste.

Planear la composición a partir de una fotografía

La fotografía nos permite captar la composición de una escenografía en particular, para luego trabajar sobre esta imagen en el estudio por varios días hasta lograr definirla como se quiere.

Cuadricular la fotografía

Trabajar con una cuadrícula es una manera muy entretenida de transponer correctamente las proporciones de la imagen fotográfica (o de cualquier tipo de imagen) al dibujo en el papel.

Primero necesitamos cuadricular la imagen de la fotografía. Si ésta tiene mucho detalle, la cuadrícula se puede dibujar con cuadrados más pequeños, como la cuadrícula de la fotografía en la figura 10-11. Si la imagen es menos compleja, la cuadrícula puede ser de cuadros más grandes.



Figura 10-11: Una cuadrícula de cuadros pequeños.



Para dibujar la cuadrícula es mejor usar un bolígrafo corriente, de micropunta, no borrable. Éste dibuja más nítidamente que los marcadores y no mancha la fotografía; también es mejor que los lápices, que tienden a rayar la fotografía. La regla también permite dibujar sin manchar el papel.



En un lado de la cuadrícula, identificar con letras las líneas de cuadros horizontales, y, en el borde superior, identificar con números las líneas de cuadros verticales. Esto permite saber sobre qué cuadrado se está trabajando al transponer la información de la fotografía al papel de dibujo.

Agrandar o achicar el dibujo

Si queremos hacer un dibujo más grande que la fotografía, la cuadrícula de la hoja de dibujo deberá ser proporcionalmente más grande que la de la fotografía. Si queremos que el dibujo sea más pequeño, la cuadrícula deberá ser proporcionalmente más pequeña que la de la fotografía.

Para decidir el tamaño del dibujo, habrá que medir el tamaño de la fotografía y multiplicar para un dibujo más grande y dividir para uno más pequeño.

Preparar el papel de dibujo

Una vez se haya decidido de qué tamaño será el dibujo en relación con la fotografía y de qué tamaño hacer la cuadrícula en el papel, se puede comenzar a dibujar esta última sobre el papel con la ayuda de la regla y un lápiz HB. Las líneas se deben dibujar suavemente para evitar que el papel se marque y para poder borrarlas más adelante.

Marcar luego las líneas horizontales y verticales del papel de modo que correspondan con la clasificación de las líneas de la cuadrícula en la fotografía. Así, será más fácil transferir la información de la fotografía al papel.

Transponer la imagen al papel

A continuación, dibujar lo que se ve en cada cuadrado de la imagen en la fotografía en el cuadrado correspondiente del papel de dibujo. Verificar que lo que se ha dibujado en cada cuadrado sea lo correcto antes de borrar la cuadrícula.

Modificar una fotografía

Aunque la fotografía se puede dibujar exactamente como se ve, esto limitaría nuestras posibilidades de expandirnos a nivel creativo. Para hacer el dibujo del unicornio en la figura 10-12, por ejemplo, me basé en la fotografía de la figura 10-11.



Figura 10-12: Dibujo de un unicornio inspirado en la fotografía de un caballo.

Proyecto # 10: Planear una composición

En este capítulo veremos cómo planear una composición a partir de material fotográfico para convertirla en una creación artística original. Veamos cómo he hecho para resolver los siguientes problemas:

- ✔ Aunque las dos fotografías de la figura 10-13 me gustan mucho, ninguna de las dos composiciones me satisface plenamente. Quisiera crear una composición que denote armonía, tranquilidad y sentido de movimiento.
- ✔ Ambas fotografías tienen demasiados elementos, de modo que necesito eliminar algunos.
- ✔ La trampa de langosta que se ve en la parte inferior, a la derecha de la fotografía, es mi objeto favorito, y quisiera encontrar la manera de volverlo el punto de enfoque en mi composición.





Figura 10-13: Tomar los mejores elementos de dos composiciones diferentes y combinarlos para lograr una composición más armoniosa.

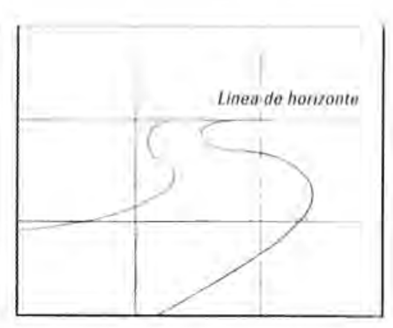


Luego de examinar cada fotografía, me doy cuenta de que una composición en S puede funcionar muy bien, para lo cual sólo necesitaré hacer unas cuantas modificaciones. Aunque el tamaño de mi dibujo es de 10 × 13 centímetros, se puede escoger el tamaño que se quiera para hacer este ejercicio.

1. **Hacer un boceto suave de una composición en S.**
2. **Dividir el área de dibujo en partes de tres mediante líneas verticales y horizontales.**

   Para la línea de horizonte, he escogido la línea superior horizontal. Los puntos donde las líneas se cruzan entre sí son ideales para dibujar los puntos de enfoque principal y secun-





darios. Ahora necesito saber qué elementos incluir, cuáles omitir y cómo organizarlos dentro de la composición.



Escanear e imprimir, o fotocopiar, las imágenes fotográficas en dos o tres tamaños distintos. Cortar las partes que nos gustan al tamaño que mejor se acople a nuestro diseño artístico y, luego, pegarlas sobre nuestro mapa. Escoger los puntos de ubicación para los puntos de enfoque (o el punto de enfoque) y modificar el resto de las partes del dibujo para que se vean bien dentro del espacio de la composición.

3. **Delinear suavemente el contorno de la trampa de langosta (el punto de enfoque) y el contorno de las piedras alrededor (los puntos de enfoque secundarios), las cuales se encuentran a la derecha, en la esquina inferior del recuadro de dibujo (o en el primer plano).**

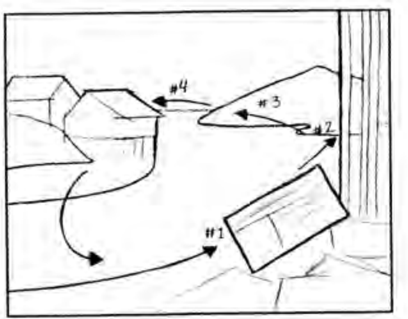
   En la primera de las dos ilustraciones a continuación, se puede ver cómo he recortado y pegado el plano de mi dibujo. El punto de enfoque se encuentra en el punto inferior a la derecha, donde se intersecan las líneas de la regla de tres. He puesto algunas de las rocas delante de la trampa de langosta. Aunque hasta el momento me satisface como llevo la composición, tendré que quitar el barco, que no me gusta en absoluto, puesto que obstruye la forma de la S.

4. **Agregar las casas en el agua y el muelle a la izquierda (en el plano medio) y las casas sobre tierra que se ven en el espacio del fondo.**

   Encontrar los puntos de fuga sobre la línea de horizonte y basarse en la perspectiva geométrica para dibujar correctamente las casas. (En el capítulo 9 explico cómo hacer esto.)

   Ahora examinemos si los elementos en la composición siguen el movimiento de la S debidamente. El punto de enfoque es la trampa de langosta (#1), hacia el cual el ojo se dirige a partir del lado inferior izquierdo del dibujo, a la en-





   trada de la S. Las rocas que terminan en punta (asemejando una flecha), delante de la trampa de langosta, dirigen la mirada del espectador hacia arriba. La punta superior de la trampa de langosta dirige la mirada hacia arriba y hacia la derecha, donde se ve el lado de una casa.

   El lado de la casa (#2) aquí cumple la función de *retener* la mirada. De este modo, la mirada no continúa hacia la derecha hasta salirse del papel. Más adelante también añadiré una tabla horizontal que sale del borde de la casa, como elemento para mantener la mirada dentro del marco de la composición.

   El final de esta sección de tierra (#3), a la izquierda de las casas, apunta directamente hacia el otro conjunto de casas en el agua, en el plano medio, del lado opuesto de la composición.

   He detallado las casas en el agua (#4) lo suficiente como para proporcionar un momento de descanso al ojo. En este punto necesito buscar la manera de mantener la mirada dentro de la composición, sin que se salga del cuadro de dibujo hacia la izquierda. Para ello, he pensado en acentuar las ondas y los reflejos del agua, de modo que la mirada se vea atraída hacia abajo y de vuelta a la trampa de langosta, creando así una composición circular.

5. **Ahora que la composición funciona bien, puedo agregar los tonos claros y oscuros al boceto.**

   Con este boceto de la composición se puede planear cómo relacionar armoniosamente los tonos claros y oscuros de las diferentes partes del dibujo. Aquí, los tonos más oscuros están en el área del punto de enfoque. He repartido uniformemente a ambos lados de la composición los demás tonos claros y oscuros, según el peso de las diferentes masas, creando así una relación armoniosa en el cuadro.




6. **Redefinir cada sección del boceto detalladamente para transformarlo en un dibujo terminado.**

   Usar el borrador de goma para suprimir las líneas que sobran y el limpiatipos para aclarar las diferentes partes del dibujo.



Cómo planear una composición

Conocer bien las reglas de composición nos permite hacer mejores dibujos cada vez. Para ello:

- ✔ Desplazar el punto de enfoque del centro de la composición y ubicarlo en puntos estratégicos dentro del área de dibujo.
- ✔ Basarse en elementos de la composición para atraer la atención hacia el punto de enfoque, tales como la relación armoniosa entre el peso, los valores tonales y las proporciones y el traslapo de los objetos.
- ✔ Agrupar los objetos por números impares más que por números pares, siempre que se pueda.
- ✔ Escoger objetos de texturas, formas y tamaños variados.
- ✔ Organizar los objetos de forma asimétrica. Los objetos altos, por lo general, se ven mejor si se desplazan hacia un lado.
- ✔ Cuanto más sencilla sea la composición, mejor. Cuando se incluyen demasiados componentes, la composición se ve pesada y el sentido de armonía se pierde.

Capítulo 11

Captar en el cuaderno de bocetos lo que vemos y vivimos

En este capítulo

- Prepararse para salir a dibujar
- Dibujar maravillas sólo con unos cuantos lápices y un cuaderno de bocetos
- Captar en el cuaderno de bocetos los buenos momentos de la vida y las cosas bellas que vemos a nuestro alrededor

Uno puede tener un equipo portátil. En este capítulo veremos cómo preparar un equipo de dibujo para salir a dibujar y dónde encontrar gran material de dibujo. Conoceremos métodos eficaces y sencillos para captar en un boceto aquellas cosas que vemos. Saber que no siempre se tiene que dibujar la realidad tal cual la vemos nos permitirá expandirnos a nivel creativo.

Preparar un equipo de dibujo

Es posible mantener listo un equipo de dibujo para salir a dibujar en diferentes ocasiones. He aquí algunas sugerencias para preparar ese equipo:

- ✔ Si no queremos cargar con una tabla de dibujo, se puede cargar con un cuaderno de bocetos de pasta dura. Nuestro cuaderno de bocetos de pasta dura debería ser un cuaderno fino, dentro del presupuesto de cada cual. Los cuadernos de bocetos de pasta blanda se doblan y se arrugan con facilidad, dañando los dibujos.
- ✔ Los lápices y materiales de dibujo se pueden llevar fácilmente en una bolsita de cremallera.

- Si nos gusta trabajar con carboncillo o materiales que ensucian, será bueno cargar con toallas desechables o toallas de papel para limpiar.
- Un aparato para oír música, portátil y con audífonos, puede ayudarnos a concentrarnos cuando dibujemos en lugares públicos. También, si usamos audífonos, es menos probable que los extraños se acerquen a mirar.



Si prefiere dibujar en hojas sueltas y no en un cuaderno de bocetos, el equipo de dibujo deberá incluir algunos materiales más.

- Podemos darnos el gusto de ensayar una gran variedad de papeles para dibujo. Estos papeles vienen en todo tipo de colores, tamaños y texturas. En una buena tienda de materiales de arte hay una variada oferta de papeles para todo tipo de presupuestos. Podemos ensayarlos con nuestros bocetos y decidir cuál nos gusta más. (El papel que a mí más me gusta es el papel de acuarela liso y de grano satinado.)
- Si dibujamos en hojas sueltas y no en un cuaderno de bocetos, necesitaremos una tabla de dibujo. En una tienda de materiales de arte encontraremos tablas de diferentes tipos y tamaños. También podemos hacer nuestra propia tabla de dibujo, cortando un pedazo de madera contrachapada a un tamaño un poco más grande que el de las hojas de dibujo y lijándolo hasta darle un acabado liso.
- El papel se agarra con ganchos a la tabla de dibujo.

Salir a dibujar

Ahora, listos con nuestros materiales, salir a dibujar será una experiencia fascinante. En el cuaderno de bocetos, y explorando el mundo con la visión de un artista, podemos documentar las experiencias que vivimos a diario, tales como:

- Pasar una tarde calmadamente en la sala de la tía Julia o hacer un asado con la familia y los amigos en el patio de la casa. Cientos de experiencias como éstas nos proporcionan innumerables oportunidades para divertirnos dibujando. A la familia y los amigos les encanta ser retratados en un dibujo. Así, ese sombrero gigante y absurdo del tío Juancho puede volverse el punto de enfoque en nuestro boceto y hacernos reír amenamente a nosotros mismos y a los demás.

- Desde tiempo atrás, captar los rasgos característicos de las personas siempre ha sido un tema fascinante de dibujo para los artistas. Seguramente, en ocasiones variadas en que caminemos por el parque, o estemos mirando desde el bus, o nos encontremos en un bazar de ex alumnos del colegio, veamos a alguna persona que nos parezca extremadamente interesante de dibujar. Luego, ¿qué pasaría si en tales ocasiones hubiéramos olvidado el cuaderno de bocetos…?
- Las experiencias que vivimos, como ir un día al zoológico o presenciar un partido de fútbol, pueden proporcionarnos material fascinante de dibujo. Lo que vemos a nuestro alrededor tiene un significado propio para cada uno de nosotros. Cuando hacemos bocetos de paisajes, personas, animales u objetos, podemos concentrarnos en los aspectos de estas cosas que nos llaman la atención en particular.

Llenar las páginas del cuaderno de bocetos

Las cosas que nos atraen no siempre estarán a nuestra disposición para dibujarlas. Un animal o una cosa que se encuentra en una posición ideal para dibujar cambiará de pose al instante. Otras veces tal vez no tengamos la oportunidad de terminar el boceto. El boceto sirve para captar lo esencial en momentos así. Luego, con más calma, podemos hacer dibujos más detallados a partir de ese boceto.



El boceto se hace a partir de la observación cuidadosa de aquello que queremos dibujar. Con el tiempo, la habilidad para captar algo rápidamente y con facilidad mejorará. La clave para hacer un buen boceto está en observar cuidadosamente cómo es aquello que estamos dibujando. Mirar entre ojos nos permite ver una cosa en términos de sus valores tonales más básicos, y, así, trazar un esquema de las formas generales que conforman este objeto. (En el capítulo 6 explico cómo descomponer una forma en términos visuales.)

Yo uso los siguientes dos términos para definir un boceto:

- **Boceto rápido o preliminar:** Éste capta, con muy poco detalle, lo más esencial de la forma, el contorno y los valores tonales de un objeto, un paisaje o un organismo viviente.
- **Boceto para captar el gesto:** Capta el movimiento de un organismo en sus etapas secuenciales: la que acaba de producirse,

la que está ocurriendo y la que surgirá. Tales secuencias pueden abarcar desde el movimiento veloz de un caballo galopando, hasta gestos tan sutiles como las expresiones faciales de un bebé.



Aunque el boceto es en esencia un dibujo rápido, se requiere de mucha práctica para lograr simplificar algo a una expresión mínima. Podemos trabajar durante toda una vida y, aun así, seguir progresando en nuestro intento por lograr lo que queremos con un boceto.

El boceto de líneas

El boceto rápido nos permite reducir una cantidad considerable de información a unas cuantas líneas básicas de expresión. En los bocetos de la figura 11-1, he tratado de captar las formas esenciales de dos escenas diferentes. El primer dibujo de líneas básicas del hombre sentado muestra las formas esenciales de los pliegues de la ropa, los brazos, la cabeza, los pies y las manos, y cómo se divide la parte de la cara y el cuello que está en sombra de la que está iluminada. En el segundo boceto del paisaje, he delineado las formas básicas de lo que veo, dejando a un lado los detalles.



En este ejercicio haremos el boceto de un objeto a partir de sólo líneas. Necesitaremos buscar un objeto que nos llame la atención y preparar nuestros materiales de dibujo.

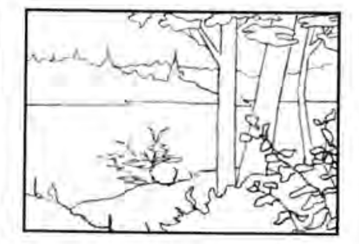



Figura 11-1: Captar lo más esencial de una persona y un paisaje con unas pocas líneas bien específicas.

1. **Observar detenidamente cómo es el objeto.**

   Determinar qué partes son importantes; qué objetos están en primer plano, en plano medio y en el fondo, y qué objetos se traslapan con otros. Descomponer el objeto en sus formas básicas y medir las proporciones.

2. **Delinear el contorno de las formas.**

   Dibujar con calma. La precisión es más importante que la rapidez con que se dibuja.

   Tan sólo con observar algo cuidadosamente y descomponerlo en términos de sus líneas más básicas, podemos describir cómo es eso. Así, una sola línea curva puede demostrar cómo es la columna vertebral de alguien. Lo más importante es captar cómo es algo esencialmente más que captar los detalles.

El boceto de líneas y sombras

El método que a mí más me gusta para hacer un boceto implica captar las formas básicas primero con la línea y luego darles forma con líneas de sombras paralelas. Este tipo de boceto puede captar el contorno de algo, su forma, la luz y las sombras, además de una cierta cantidad de detalle.

En la figura 11-2 he hecho dos bocetos a partir de líneas y sombras. Primero, delineé las formas más esenciales (ver la figura 11-1). Luego, dibujé los tonos claros y oscuros con líneas de sombras paralelas.



Desarrollar un método propio para hacer un boceto

El método y estilo propios para hacer un boceto se irán desarrollando con el tiempo. Muchos artistas hacen bocetos de sólo líneas; otros usan sólo sombras, y otros (como yo) combinan la línea y las sombras. Con el tiempo, iremos encontrando el método que mejor nos funcione.




Figura 11-2: Bocetos de líneas y sombras.

El boceto de líneas espirales o de sombras

Uno puede experimentar con varios métodos para hacer un boceto hasta encontrar alguno que le funcione bien. El estilo de boceto con líneas espirales que se ve en el primer dibujo de la figura 11-3 es ideal para representar la forma tridimensional de la figura humana. Con el segundo boceto en carboncillo he captado el gesto usando sombras únicamente. A partir de un boceto se puede hacer un dibujo detallado, tal como se ve en la tercera ilustración.




Figura 11-3: Dos técnicas adicionales para hacer un boceto y el dibujo detallado del mismo boceto.

Hacer bocetos rápidos y precisos

Practicar con un cronómetro para hacer bocetos nos permite desarrollar la capacidad de simplificar lo que vemos y esbozarlo rápidamente. Para comenzar, necesitamos un cronómetro cualquiera, nuestros materiales de dibujo y algún objeto que nos sirva de modelo.

Primero comenzaremos con bocetos rápidos de un minuto y luego incrementaremos el tiempo gradualmente hasta llegar a cinco minutos. Preparar los materiales, poner el objeto frente a nosotros e instalarnos cómodamente.

1. Poner a andar el cronómetro y observar detenidamente cómo es el objeto. Identificar sus formas concretas y medir las proporciones. Determinar por dónde entra la luz y dónde se ven los brillos y las sombras.
2. Esbozar las líneas y las sombras con el método que se quiera. Mirar el objeto mientras se dibuja.
3. Dejar de dibujar cuando el cronómetro pare. Escoger nuevamente un objeto para dibujar (o el mismo, visto desde otro ángulo), volver a poner el cronómetro, pasar a una hoja nueva en el cuaderno de bocetos y comenzar un nuevo boceto.

Aunque la precisión es más importante que la rapidez, algunos bocetos deben hacerse muy rápidamente. Por ejemplo, en los bocetos de figura humana, muchas poses pueden ser difíciles de mantener para el modelo por más de unos minutos.

Podemos comenzar practicando con objetos inertes, hasta desarrollar ampliamente nuestra capacidad de observación y habilidad para dibujar rápido. Luego, podremos hacer rápidamente bocetos precisos.

Proyecto # 11: El oso Tombo



Mi modelo para este dibujo fue increíblemente paciente. Se quedó siempre quieto, no charló durante toda la sesión y tampoco tuvo que parar para descansar.

Con este proyecto, veremos cómo hacer un dibujo detallado del oso Tombo a partir de un boceto. Poner el papel de dibujo en dirección vertical y, luego, seguir estas instrucciones:

1. **Dibujar levemente una forma ovalada para el cuerpo, hacia la derecha del papel de dibujo.**

   Ver el primero de los dos bocetos a continuación. Dibujar las líneas levemente para poder borrarlas más adelante.

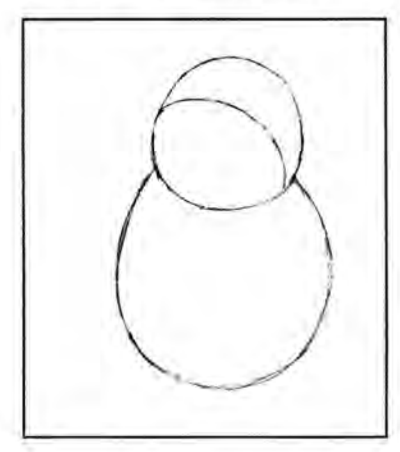
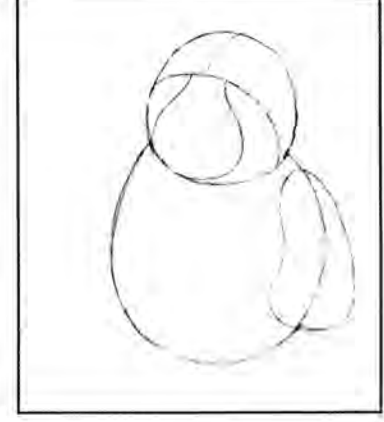
Asegurarse de dejar espacio para añadir más adelante la cabeza, los brazos y las piernas.

2. **Esbozar un círculo para la cabeza.**

   Notar que este círculo se traslapa con la figura ovalada del cuerpo. En este punto, el oso Tombo se ve como un muñeco de nieve, con una bola redonda para la cabeza y una bola ovalada más grande para el cuerpo.

3. **Dibujar la mitad de una elipse a lo largo de la cabeza.**

   Esta línea curva muestra a qué altura de la cabeza queda la parte superior de los ojos.

4. **Dibujar una línea medianamente curva desde la mitad de la elipse hasta la parte superior de la cabeza.**

   Esta línea se encuentra con la línea de la elipse en un punto corrido hacia la izquierda y denota dónde queda el centro de la cara, la cual mira ahora ligeramente hacia la izquierda (ver el segundo boceto).

5. **Dibujar una figura como una bombilla, que será el hocico.**

   Como veremos más adelante, esta figura marca dónde quedan los ojos.

6. **Dibujar el brazo izquierdo.**

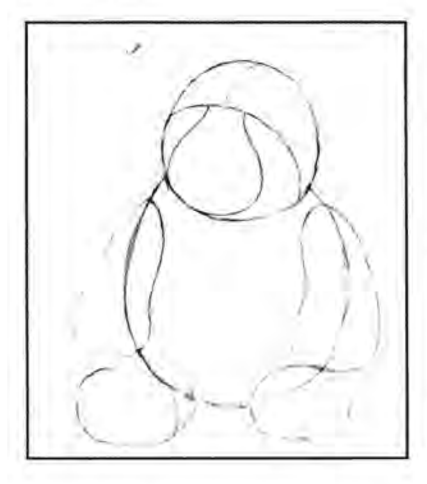
   Nótese que el brazo izquierdo es más ancho en la parte inferior. Esta parte representa la pata.



Descomponer la figura en formas básicas y medir las proporciones. Observar cómo se curvan y se alargan ciertas partes del cuerpo.

7. **Dibujar el brazo derecho un poco más pequeño que el izquierdo.**

   Como podemos ver, la parte superior del cuerpo y la cabeza aparecen ligeramente rotadas hacia la izquierda. Desde este ángulo, el brazo derecho se ve un poco más pequeño debido a que está más lejos. (En el capítulo 9 tratamos la perspectiva.)




8. **Dibujar la parte visible de la extremidad derecha y los bordes de las patas.**

   Las patas parecen estar exactamente debajo de los brazos.

9. **Borrar las líneas del contorno del cuerpo que han quedado dentro de las formas de los brazos y de los pies.**

10. **Esbozar el contorno de los ojos, las orejas y la nariz.**

    Los ojos del oso Tombo están a ambos lados de la parte superior del hocico. Las orejas son pequeñas. Debido a la inclinación de la cabeza, la oreja izquierda se ve más pequeña y está más alta que la derecha, y la nariz se ve desplazada hacia la izquierda del centro del hocico.

11. **Dibujar una línea por la mitad del cuerpo con una curva para representar el estómago.**

12. **Dibujar una línea corta y curva que conecte la punta inferior de la nariz con el borde inferior del hocico.**

13. **Aclarar todas las líneas suavemente con el limpiatipos.**

    Así, hemos completado el boceto preliminar.

14. Dibujar líneas "peludas" por todos los bordes del oso, para representar el pelo, excepto en los bordes de la nariz y los ojos.

Ver el primero de los dos dibujos a continuación. Nótese que las líneas peludas tienen diferentes largos y se curvan en diferentes direcciones.





15. Borrar las líneas dentro de la parte superior de la cabeza y dibujar dos líneas curvas y peludas para representar las cejas.

16. Delinear el contorno de las almohadillas de las patas.

Ahora tenemos un dibujo de línea detallado.

17. Con el lápiz 2H y con líneas de sombras paralelas, hacer el relleno del pelo, observando cuidadosamente en qué dirección se curvan las líneas del mismo.

Es importante notar en qué dirección se curvan las líneas del pelo, puesto que éstas son las que dan la forma al oso.

Luego de identificar la fuente de luz a la izquierda, determinar dónde se encuentran las sombras y los brillos. Como podemos ver, el pelo es más oscuro en las áreas de la derecha.

18. Con el lápiz 2B, sombrear los tonos oscuros de la textura de la piel, que se ven ante todo a la derecha.

19. Sombrear los tonos más oscuros del pelo con un lápiz 4B o 6B.

Reparar particularmente en los tonos oscuros que se ven debajo de la nariz, el hocico, los brazos y en el hombro izquierdo, debajo de la cabeza.

20. Delinear el contorno de las pupilas de los ojos y los brillos del iris.

Como podemos ver en el detalle de la cabeza del oso Tombo (el segundo de los dos dibujos a continuación), los redondeles más grandes de los ojos son los del iris. El redondel en el centro de cada iris es la pupila del ojo. Los redondeles blancos y diminutos son los brillos de los ojos.





21. Sombrear la parte inferior de cada iris con el lápiz HB. Sombrear la parte superior con el lápiz 6B.

22. Sombrear los tonos oscuros de la pupila con el lápiz 6B.

23. Identificar dónde se encuentra el brillo de la nariz, delinearlo y dejarlo en blanco.

24. Rellenar el resto de la nariz.

Reparar en el pequeño haz de luz que se refleja en el borde inferior de la nariz. Usar el lápiz HB para los tonos medios y los lápices 4B o 6B para los tonos más oscuros.

25. Rellenar la parte más oscura del pelo alrededor de los ojos.

Este sombreado, que se va aclarando gradualmente hasta llegar al centro de la frente, le da la esa expresión tan tierna al osito.

26. Dibujar la sombra debajo del oso con líneas paralelas.

Capítulo 12

Dibujar a partir de la imaginación

En este capítulo

- Cómo vemos una imagen y cómo la percibimos en la mente
- Cómo memorizar una imagen
- Cómo dibujar una imagen de memoria

¿No es maravilloso poder hacer el dibujo de algo sin tener que estar en algún lugar o una circunstancia determinada, porque el objeto al que queremos dar forma está grabado en nuestra mente? Saber dibujar de memoria nos permite abarcar grandes campos con el dibujo.

Este capítulo muestra técnicas y métodos sencillos para aprender a dibujar de memoria. Necesitaremos tener los materiales de dibujo a la mano para practicar a medida que seguimos las instrucciones que nos demuestran cómo dibujar de este modo. Igualmente, veremos cómo hacer un dibujo de tipo forense.

Registrar una imagen en la mente

Para registrar en la memoria cómo se ve un objeto con el fin de poderlo dibujar después, utilizamos lo siguiente:

- **La visión:** Se refiere al sentido de la vista; o, en términos generales, al objeto o la escenografía concreta que el ojo ve delante de sí. La visión también se define como las imágenes que se forman en la mente a partir de la imaginación, los sueños o los recuerdos.
- **La percepción:** Se refiere a la manera como la mente interpreta y percibe la información sensorial.

Cómo afinar la vista



La mente registra la información mediante los cinco sentidos: la vista, el oído, el tacto, el olfato y el gusto. Muchos expertos consideran que, de los cinco sentidos, las impresiones de la vista son las que más se graban en la memoria. En efecto, sería prácticamente imposible dibujar, de memoria y con precisión, algo que nunca hubiéramos visto. Varios factores, tales como la hora del día, la perspectiva, la distancia y la claridad atmosférica también afectan nuestra forma de ver.

Detallar lo que vemos

Para poder dibujar de memoria un objeto, debemos tener el tiempo de detallarlo cuidadosamente, con el fin de recordar cómo son sus formas. Si fuéramos corriendo para tratar de alcanzar el bus, por ejemplo, no tendríamos el tiempo de detallar ni registrar en la memoria la forma de las luces delanteras.

Recordar una perspectiva

La vista de un objeto quedará grabada en nuestra memoria según el ángulo en que lo hayamos visto en la realidad. La mayoría de los objetos se ven diferentes según su ángulo de perspectiva.



En un principio será más fácil memorizar perspectivas vistas desde un punto medio en relación con la línea de horizonte. Las perspectivas vistas desde un punto más alto o más bajo en relación con la línea de horizonte son perspectivas más complejas. A medida que adquiramos mayor habilidad para memorizar vistas en perspectiva, será posible dibujar objetos vistos desde ángulos complicados.

Un objeto no sólo se puede ver de frente, de atrás o de lado; existen muchos ángulos más desde los cuales podemos ver algo para dibujarlo. Por eso, es importante no limitarse a ver un objeto desde una sola perspectiva, o formarnos falsas impresiones sobre aquello que vemos. Puede ocurrir que creamos que una persona de pelo rubio y brillante que vemos de espaldas es una mujer, pero qué sorpresa nos llevamos cuando la "mujer" se da la vuelta y nos deja ver su barba.



Si detallamos un objeto desde diferentes ángulos, nos será más fácil dibujarlo. En la figura 12-1 vemos el mismo objeto desde dos ángulos diferentes. Como lo demuestran ambos dibujos, un objeto (o una persona) puede ser muy diferente visto de lado. ¿Cómo se vería el mismo objeto visto de atrás?




Figura 12-1: El mismo objeto visto desde dos ángulos diferentes.

Determinar la distancia a la cual dibujar un objeto



El detalle de un objeto se ve menos a medida que éste se aleja. A nueve o doce metros de distancia, un objeto se verá borroso. Del mismo modo, el contorno y la forma de un objeto visto desde muy cerca también se perderán.

Una vista ideal puede ser aquélla en la que se está lo suficientemente lejos como para ver el objeto completo y lo suficientemente cerca como para apreciar los detalles. A veces, necesitamos ver el objeto desde diferentes distancias: para detallarlo, necesitamos acercarnos, y para ver su forma completa, necesitamos alejarnos.



La composición que queramos dar a nuestro dibujo también determinará qué tan lejos debamos estar del objeto. (En el capítulo 10 tratamos el tema de la composición.) Conseguir un objeto común. Mirarlo desde el otro lado del cuarto donde estamos, desde una distancia media en ese mismo cuarto y a unos pocos centímetros de distancia. Reparar en la cantidad de detalle que se alcanza a ver en cada caso.

En la figura 12-2 vemos a Pricilla, la perrita de mi amigo Rob. En el primer dibujo está demasiado lejos como para alcanzarse a apreciar los detalles. A este tamaño podríamos captar la forma básica e incluirla, por ejemplo, como un objeto pequeño en un cuadro mucho más grande.

A la distancia del segundo dibujo se alcanza a ver la figura completa de Pricilla, así como la manera en que el sombreado del pelo define las formas de la cabeza y el cuerpo.

El tercer dibujo muestra la cantidad de detalle que necesitaríamos memorizar para hacer sólo el dibujo de la cabeza de Pricilla. A esta distancia se ven detalles precisos, tales como los mechones de pelo





Figura 12-2: El detalle se hace más evidente a medida que nos acercamos a Pricilla.

del hocico, el brillo de los ojos, la forma y la textura de la nariz, y las manchas de las orejas.

Cómo interpretamos lo que vemos/cómo percibimos una imagen

Aunque varias personas pueden ver un mismo objeto bajo las mismas circunstancias, cada una se formará una imagen diferente de él en la memoria. La imagen mental que percibimos de un objeto puede ser diferente de cómo el objeto es en realidad. Mientras que el ojo ve la imagen de algo tal cual como es, en nuestra mente esta imagen se forma a partir de los recuerdos, las experiencias vividas y nuestra manera de percibir las cosas.

Para poder dibujar de memoria un objeto necesitaremos saber cómo es éste en realidad. Seguramente lo que intentemos dibujar en un principio no se parezca demasiado a como esto es realmente. Por ello, es importante saber que la imaginación es frágil y las imágenes que de ella se forman pueden distorsionarse fácilmente cuando se contraponen a nuestra manera de ver los objetos en la realidad. Hacer bocetos y dibujos de las cosas para saber cómo son realmente nos permite obtener información importante para luego poder dibujarlas de memoria. Así, sabiendo mejor cómo se ven las cosas objetivamente, podemos hacer de memoria dibujos más precisos.

Cómo registrar la información en la memoria

La mente puede recordar cómo es algo basándose en diferentes tipos de información, incluyendo:

- **La información de tipo verbal:** Recuerda cómo es un objeto descrito en palabras. La descripción verbal de algo puede ayudarnos a reconstruir su imagen visual.
- **La información de tipo visual:** Nos permite visualizar un objeto en la mente. Para muchas personas, hacer un dibujo con el fin de dar forma a una imagen que surge de la imaginación es más fácil que describirlo primero en palabras y luego dibujarlo.

Cada persona es diferente. Algunas recuerdan mejor algo si está descrito en palabras; otras, si lo visualizan en términos de un dibujo; y otras aun, con base en ambas cosas. Con la práctica, dibujar de memoria nos resultará cada vez más fácil.

Una imagen se mantendrá más fresca en la memoria inmediatamente después de haberla visto. Incluso, después de varios minutos, una buena parte de la información tiende a olvidarse. Por esto conviene hacer lo antes posible el boceto de aquello que queremos recordar. Después de 48 horas, por ejemplo, recordar detalles precisos tiende a ser sumamente complicado.



Este ejercicio está dividido en tres partes. En la primera veremos cómo medir nuestra capacidad actual para recordar algo en términos visuales. En la segunda veremos cómo registrar paso por paso la información en la memoria. En la tercera parte intentaremos dibujar el objeto basándonos en la información registrada.

Primera parte: Visualizar en la mente un objeto que veamos en casa todos los días. Intentar dibujarlo sin ir a mirar cómo es. Tal vez esto sea difícil de lograr si nunca antes hemos detallado el objeto con el fin de dibujarlo.

Segunda parte: Poner nuestros materiales de dibujo a un lado. Traer el objeto y colocarlo frente a nosotros. Acomodarnos y despejar la mente. Seguidamente, imaginar que el objeto está tras un marco de vidrio. Tomando un punto de partida en el objeto, imaginar que dibujamos el objeto sobre el vidrio.

INFORMACIÓN TÉCNICA

Apoyarse en la investigación para dibujar algo de memoria

Supongamos que estamos en un parque y vemos un perro que nos llama mucho la atención. Aunque intentamos recordar al máximo cómo es, sabemos que si tuviéramos más información sobre él podríamos hacer un dibujo más preciso. Tomemos el ejemplo de Pricilla en la figura 12-2. La raza de Pricilla es Jack Russell Terrier. Aunque los perros de esta raza son todos diferentes, sus rasgos característicos y anatomía son muy similares. Así, si pudiéramos investigar en los libros cómo es un Jack Russell Terrier, sería más fácil hacer nuestro dibujo.

En Internet o la biblioteca pública podemos investigar sobre un tema en particular que nos interesa para dibujar. Cuando adquirimos mayor información acerca de cómo es un objeto, podemos saber cómo dibujarlo desde diferentes ángulos. Tomemos, por ejemplo, un cráneo visto de frente. Basándonos en las reglas de proporción, podríamos dibujar este mismo cráneo visto de lado y visto de atrás (en los capítulos 17, 18, 19 y 20 tratamos sobre el cráneo humano).

Con la punta de un lápiz o un bolígrafo (o con el dedo), delinear el contorno del objeto sobre el vidrio invisible. Luego, proseguir delineando los detalles y las texturas. Identificar igualmente la luz y las sombras, y dibujarlas también de este modo.

Una vez hayamos adquirido suficiente información sobre el objeto, tratar de visualizarlo con los ojos cerrados. Si es preciso, podemos volver a mirarlo. Repetir este procedimiento varias veces hasta sentir que hemos obtenido información suficiente con la cual reconstruir la imagen del objeto en un boceto o un dibujo.

Tercera parte: Guardar el objeto y preparar los materiales de dibujo nuevamente. Dibujar el objeto en una nueva hoja del cuaderno de bocetos. Luego, compararlo con el primer dibujo. Naturalmente esta vez será más fácil dibujar el objeto.

Proyecto # 12: Dibujar un retrato hablado

Seguramente usted ha visto en la televisión o en las películas a un dibujante hacer el retrato hablado de alguien sospechoso o de un criminal. En los 25 años de mi carrera como artista forense, la gente me ha preguntado repetidamente cómo hago para dibujar algo basado en lo que otra persona recuerda. Yo insisto en que no es por arte de magia o como resultado de un talento sobrenatural. Tan sólo me baso en el retrato hablado de aquellas personas víctimas o criminales a las cuales entrevisto. Hacer el retrato hablado de alguien según lo que otra persona recuerda o lo que uno mismo recuerda es muy parecido.

No debemos alarmarnos si el dibujo de la persona que yo he hecho aquí (o el que haremos nosotros) se parece a nuestro vecino. Mi dibujo ha sido hecho enteramente de la imaginación y no está basado en ninguna persona real. En la última página de este capítulo veremos mi dibujo de esta persona sospechosa, aunque debemos resistir la tentación de mirar antes.

En este ejercicio adoptaremos el papel del dibujante-inspector para hacer el retrato hablado de una persona sospechosa a partir de la información de un testigo. Primero, el testigo describirá en palabras cómo era el hombre sospechoso. Luego, veremos cómo hacer el dibujo basándonos en esta descripción.



Leer la descripción completa antes de empezar a dibujar. Tratar de visualizar lo que describe el testigo a medida que leemos.

- ✔ El sospechoso era un hombre blanco, de unos 25 a 35 años, y llevaba una camiseta de color claro.
- ✔ La cara era alargada, flaca y un poco cuadrada.
- ✔ Tenía los pómulos salidos; la quijada cuadrada, y un mentón grande.
- ✔ Era de pelo castaño claro, liso y fino. El pelo le cubría la frente en mechones y se veía desordenado y sucio, o mojado.
- ✔ Sus orejas eran de tamaño normal y no se veían salidas.
- ✔ Tenía un arete en la oreja izquierda.
- ✔ Tenía la frente arrugada.
- ✔ Las cejas eran negras, gruesas y peludas, y le cubrían el largo la cara.
- ✔ Sus ojos, negros y pequeños, inspiraban miedo.

- ✔ Su nariz era ancha y gruesa y las ventanas eran grandes.
- ✔ La boca era mala. El labio superior era pequeño y el inferior era grande.



Buscar los materiales de dibujo y prepararnos para reconstruir en el papel la imagen de la persona sospechosa. Esta vez no ilustraré las explicaciones con dibujos, pues el ejercicio aquí es dibujar a partir de la descripción verbal. Escoger un formato vertical para el dibujo.

1. **Dibujar una figura ovalada.**

   La parte ancha será la cabeza y la punta angosta será el mentón. Dibujar suavemente para poder borrar más adelante.

2. **Dividir la cara en dos mitades iguales, con una línea leve y horizontal para demarcar el nivel al que irán los ojos.**
3. **Atravesar otra línea vertical por el medio de la cara para mantener el dibujo simétrico.**
4. **Dibujar el contorno de la mitad inferior de la cara basándose en los datos de la descripción hablada sobre el tamaño y la forma de la cara.**
5. **Completar el contorno de la cara dibujando el contorno del pelo y las orejas.**
6. **Dibujar las facciones de la cara.**

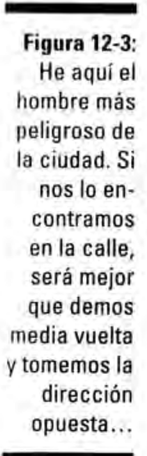
   Para no ensuciar el retrato accidentalmente con la mano, yo acostumbro comenzar por la frente hasta terminar con el mentón. (En el capítulo 19 trato con mayor detenimiento las facciones de la cara adulta.)

7. **Con las sombras, definir la forma de la cabeza (dada por la textura del pelo), la forma de la cara (según se ve por los pómulos y el mentón), las texturas (tales como la textura de la barba) y los detalles (como las arrugas).**

   Pensemos en los tipos de sombreado que se podrían usar aquí para dar la forma a la cara y para imitar la textura del pelo. (En el capítulo 7 hablo sobre el sombreado de líneas paralelas y líneas cruzadas. Asimismo, en el capítulo 8 hay información completa sobre cómo dibujar texturas.)

¿Qué tal ha quedado nuestro dibujo del sujeto? En la figura 12-3 vemos mi dibujo.

Si nos gusta hacer retratos hablados, podemos pedirle a alguien que nos describa a otra persona.


Figura 12-3: He aquí el hombre más peligroso de la ciudad. Si nos lo encontramos en la calle, será mejor que demos media vuelta y tomemos la dirección opuesta...



Capítulo 13

Dibujar naturaleza muerta

En este capítulo

- Seleccionar diferentes clases de objetos para incluir en un bodegón de naturaleza muerta
- Cómo iluminar una composición de naturaleza muerta

Normalmente, cuando pensamos en el tema "naturaleza muerta", imaginamos un bodegón de frutas o flores. Los objetos en una naturaleza muerta pueden ser tanto simétricos como asimétricos. Existen cantidades de objetos simétricos interesantes para dibujar, y saberlos representar correctamente hará que un bodegón se vea real. En este capítulo, veremos cómo seleccionar diferentes tipos de objetos para incluir en un bodegón, cómo dibujar objetos simétricos y cómo iluminar una composición de naturaleza muerta.

Qué objetos incluir en los dibujos de naturalezas muertas

Para hacer un dibujo de naturaleza muerta podemos escoger entre una gama infinita de objetos. Éstos pueden incluir desde aquéllos que nos llaman especialmente la atención entre lo que nos rodea, hasta los temas únicos e inconmensurables de nuestra imaginación. Si combinamos, además, objetos de diferentes formas y tamaños, podremos lograr una variedad de composiciones interesantes. (Ver en el capítulo 10 información sobre cómo crear una composición armoniosa.)

Temas tradicionales y modernos

La naturaleza muerta de objetos *tradicionales* incluye objetos como las frutas, la cerámica, los utensilios, los objetos decorativos y las

flores. (En el capítulo 14 tratamos sobre cómo dibujar flores.) La naturaleza muerta de objetos *contemporáneos* incluye objetos modernos. Es cierto también que lo que hoy se considera moderno mañana se considerará tradicional, además del gusto que existe hoy en día por coleccionar las cosas de antes. En realidad, nuestros dibujos de naturaleza muerta deberían componerse, sencillamente, de los temas que más nos llaman la atención.

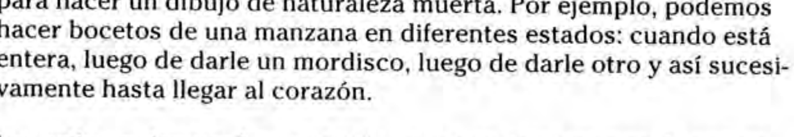
En casa podemos encontrar magníficos objetos tradicionales y modernos para dibujar. Las frutas, las verduras y las flores de hoy en día son en realidad las mismas que usaron los grandes maestros del pasado para dibujar sus naturalezas muertas.

El portarretrato de plástico en el primer dibujo de la figura 13-1 es un buen ejemplo de un objeto moderno. La segunda ilustración muestra un dibujo de un tema tradicional, como es el de este apetitoso durazno. Nótese cómo se ha hecho el sombreado con dibujillos de líneas circulares para imitar la textura peluda de la fruta (en el capítulo 8 se demuestra cómo hacer el sombreado de líneas onduladas y circulares.)





Figura 13-1: En casa podemos encontrar objetos modernos y tradicionales para incluir en un dibujo de naturaleza muerta.



El almuerzo mismo puede proporcionarnos material estupendo para hacer un dibujo de naturaleza muerta. Por ejemplo, podemos hacer bocetos de una manzana en diferentes estados: cuando está entera, luego de darle un mordisco, luego de darle otro y así sucesivamente hasta llegar al corazón.

Los artistas siempre han incluido en sus composiciones de naturalezas muertas objetos de vidrio y de cristal. Para captar la textura

del vidrio y el cristal, es preciso reparar en los brillos altamente pronunciados y en las sombras fuertes característicos de estos materiales. (Ver, en el capítulo 8, cómo dibujar texturas.) Reparemos en cómo se han dibujado los objetos de vidrio en la figura 13-2.





Figura 13-2: Los objetos de vidrio y de cristal se escogen a menudo para componer naturalezas muertas.



Veamos el dibujo de la botella en la figura 13-2. Esa forma tan particular no surgió como resultado de un accidente al dibujar. En realidad, así es la botella. Como notamos igualmente, la calidad transparente del vidrio le da los valores tonales al mismo:

- Los tonos oscuros en el área superior del fondo se han captado sobre la mitad superior de la botella.
- Los tonos claros del área sobre la cual descansa la botella se divisan a través del vidrio en la parte inferior de esta misma.
- Los tonos oscuros de la sombra debajo de la botella se ven en la base de la misma.



El dibujo del ángel en la figura 13-2 es un estudio detallado de la textura del vidrio de esta figurita. Aunque muchos de los tonos medios provienen del plano del fondo, decidí dejar el fondo completamente blanco para acentuar la calidad compleja del vidrio transparente.

En lugares tales como anticuarios, mercados de pulgas o ventas de garaje se encuentran siempre objetos fabulosos para dibujar. Los objetos usados y la ropa vieja están llenos de personalidad y poesía, lo cual los convierte en atractivos temas de dibujo para las composiciones de naturalezas muertas.

El viejo barril de madera que vemos en la figura 13-3 lo encontré al borde de la carretera junto al mar, en alguna ocasión en que iba conduciendo. La caseta abandonada en el fondo y las flores silvestres junto al barril le dan aun más poesía al cuadro.

En la figura 13-3, el conjunto de estos encantadores objetos viejos de madera se unifica mediante el uso de texturas similares y relacionando armoniosamente los objetos entre sí.



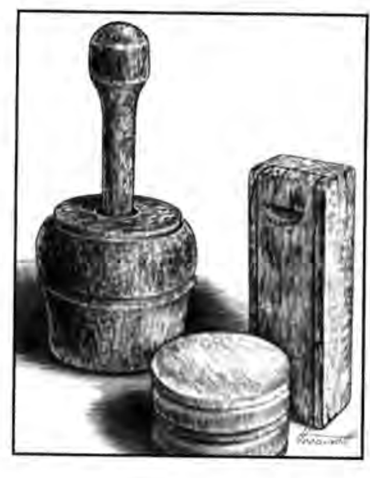


Figura 13-3: Los objetos viejos y usados dan un aire poético a los dibujos de naturaleza muerta.



Usar temas afines para la composición de una naturaleza muerta creará un sentido de unidad en la misma. Por ejemplo, se pueden combinar objetos tales como la herramienta de jardinería y las plantas, los utensilios de cocina y los alimentos, los juegos de mesa, objetos de texturas y colores similares (tales como un conjunto de objetos blancos o uno de objetos negros), o relacionar piezas de juguete según elementos afines.

Dibujos únicos y particulares

Los temas para una naturaleza muerta también pueden surgir de los campos infinitos de la imaginación. Los objetos que incluyamos pueden ser totalmente inventados por nosotros mismos o pueden ser objetos tomados de la realidad y modificados para volverlos algo raro y diferente, como se demuestra, por ejemplo, en ambos dibujos de la figura 13-4. Para hacer la cara del segundo dibujo me inspiré en la textura de la madera.



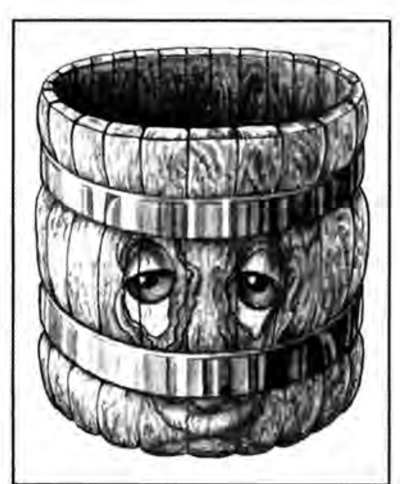


Figura 13-4: Cómo transformar un objeto corriente en algo único y particular.

Cómo dibujar objetos simétricos



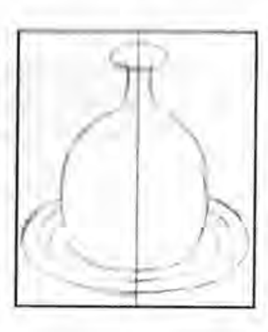
Los objetos que utilicemos para hacer un dibujo de naturaleza muerta deberían ser siempre simétricos. Para este proyecto veremos cómo dibujar objetos simétricos con un método sencillo, práctico y eficaz. Aunque en este ejemplo dibujaremos un jarrón, esta técnica sirve para dibujar cualquier tipo de objeto simétrico.

Además de los materiales de dibujo, se requiere una hoja de papel calcante.

1. **Esbozar el contorno del jarrón.**

   Estas instrucciones también funcionarán si se quiere dibujar un objeto diferente.

2. **Trazar con la regla una línea por el centro del jarrón (ver la figura 13-5).**
3. **Atenuar las líneas en uno de los lados del jarrón (el que se prefiera) con el limpiatipos.**
4. **Perfeccionar las líneas en el lado opuesto.**
5. **Borrar la otra parte del dibujo esbozado.**
6. **Dibujar una línea horizontal (en el punto en que se quiera), atravesando el jarrón y perpendicular a la línea vertical.**
7. **Pegar un pedazo de papel calcante sobre el lado más definido del dibujo.**



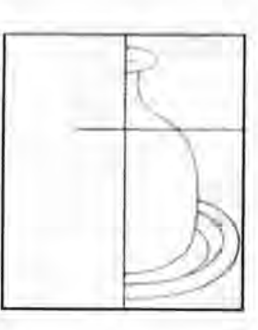


Figura 13-5: Trazar una línea por el centro para dibujar un objeto simétrico.

Evitar pegar la cinta al papel de dibujo puesto que ésta puede dañar el papel al quitarla.

8. **Calcar oscuras las líneas vertical y horizontal, con un lápiz 4B o 6B, y con la regla.**
9. **Calcar oscuras las líneas curvas del jarrón.**
10. **Despegar cuidadosamente el papel calcante y darle la vuelta.**

    Así vemos el reflejo de la otra mitad del jarrón.

11. **Pegar con cinta el papel calcante en el lado del jarrón que no ha sido dibujado, de modo que las líneas vertical y horizontal en el papel calcante correspondan con las del papel de dibujo (ver la figura 13-6).**



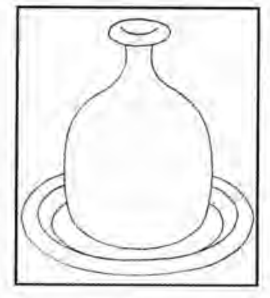


Figura 13-6: El papel calcante sirve para dibujar la otra parte del objeto simétrico.

12. **Repintar cada una de las líneas del jarrón con lápiz o bolígrafo.**

    El dibujo calcado en el reverso de la hoja actúa como una imagen carbón, haciendo que sea posible pasar la imagen del jarrón al papel del dibujo.

13. **Despegar el papel calcante cuidadosamente y borrar las líneas horizontal y vertical.**

14. **Oscurecer un poco más las líneas para igualar su intensidad con las que primero se dibujaron.**

Cómo es la sombra que se proyecta de un objeto

Si acercamos varios objetos, uno por uno, a una luz fuerte, veremos formarse la sombra de cada uno. Al cambiar la lámpara de lado (o los objetos), veremos que las formas de las sombras también cambian. Si ponemos los objetos sobre una tela arrugada, veremos que sus sombras cobran la forma de la tela.

La sombra que se proyecta de un objeto estará dada por la forma de este objeto y por la superficie sobre la cual descansa. Así, si examinamos la sombra que se proyecta de una manzana sobre la superficie de una mesa lisa, veremos que su forma es prácticamente igual a la de la manzana. Por el contrario, si la manzana descansa sobre una tela fruncida o arrugada, la sombra que se proyecta sobre la tela adquirirá la forma dada por ésta última. La sombra que proyecta el objeto también se forma según la dirección en que entra la luz. (Ver el capítulo 6 para mayor información sobre las sombras.)

La iluminación en una naturaleza muerta

En la sección a continuación veremos las diferentes formas en que se han iluminado un pequeño jarrón con tapa y su plato, con el fin de demostrar cómo disminuye o aumenta la sensación de profundidad según como se dirija la fuente de luz.



Si por alguna razón artística quisiéramos reducir la sensación de profundidad de los objetos en un bodegón, podríamos iluminar el bodegón por el frente o por detrás.

Conseguir un objeto, una superficie lisa y blanca, y una lámpara portátil. Colocar el objeto sobre la superficie y probar con los siguientes cuatro modos de iluminación:

- **Iluminación desde arriba y por la derecha (como se demuestra en la primera fotografía de la figura 13-7):** Este modo tradicional de iluminación resalta las sombras, los brillos y la forma tridimensional del jarrón.

- **Iluminación por la derecha y un tanto debajo del objeto (como se demuestra en la segunda fotografía de la figura 13-7):** Con este tipo de iluminación se crean fuertes contrastes de luz y sombra, y se evidencia claramente la calidad tridimensional del objeto. Asimismo, se produce un halo de luz reflejo sobre el borde inferior del objeto, contiguo a la sombra que se proyecta de éste.




Figura 13-7 La iluminación por arriba, por debajo y por el lado resalta las calidades tridimensionales del objeto.

- **Iluminación fuerte por detrás (tal como se ve en la primera fotografía de la figura 13-8):** Con este tipo de iluminación el objeto parece una silueta y se distingue poco porque está en sombra. Aquí, la mayoría de los tonos del objeto son muy oscuros.
- **Iluminación fuerte por delante (tal como se ve en la segunda fotografía de la figura 13-8):** Este tipo de iluminación, en que las sombras se forman por detrás del objeto —haciéndose así imposibles de ver—, tiende a aplanarlo y atenuarlo. La iluminación de frente es muy frecuente en la fotografía tomada con luz de flash.



Es aconsejable dibujar de la realidad, siempre que se pueda, y no de fotografías. En la segunda fotografía de la figura 13-7, por ejemplo, no se alcanza a divisar el halo de luz reflejo que sí se notaba claramente sobre el borde inferior del jarrón, contiguo a la sombra que se proyectaba del objeto, cuando tomé la fotografía.

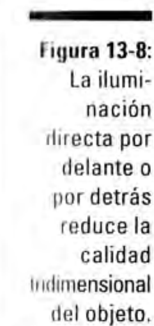


Figura 13-8: La iluminación directa por delante o por detrás reduce la calidad tridimensional del objeto.




Proyecto # 13: Hacer un dibujo de naturaleza muerta

Buscar en casa un objeto atractivo para dibujar, simple y simétrico. Los objetos tales como los jarrones, las macetas y las copas de cristal son magníficos para hacer una composición de naturaleza muerta. Luego, seguir estas instrucciones:

1. **Colocar el objeto sobre una superficie plana.**

   Tener en cuenta que la luz reflejo se ve más en los objetos que descansan sobre superficies blancas o de color.

2. **Iluminar el objeto como se prefiera.**

   Aunque yo trabajo con una lámpara de luz halógena potente, está bien usar cualquier fuente de luz que sirva para iluminar moderadamente bien el bodegón.

3. **Dibujar el objeto.**

   En la sección "Cómo dibujar objetos simétricos", más atrás en este capítulo, podemos ver cómo ayudarnos con el uso de papel calcante y una regla. En los capítulos 6 y 7 se explica paso por paso cómo dibujar la luz y las sombras.

Capítulo 14

Captar la belleza de las flores y los árboles

En este capítulo

- Captar la belleza de las flores
- Apreciar las formas características de los árboles

En este capítulo nos concentraremos en dibujar una flor desde diferentes ángulos y en captar cómo es su forma y su textura. Investigaremos las formas intrínsecas de los árboles para captar su carácter en un dibujo. Este capítulo también nos llevará a tomar diferentes modelos de árboles y flores para dibujar e inspirarnos con su belleza y grandiosidad.

Inmortalizar una flor

Podríamos planear una salida de campo para dibujar varios tipos de flores. Éstas se pueden ver y dibujar desde diferentes ángulos. Podemos dibujar los girasoles imponentes, las margaritas puras y delicadas, o captar la complejidad de una rosa. El dibujo detallado de un pétalo o una hoja puede demostrar cómo son su forma y su textura, las cuales dan las características individuales a la flor.



Mientras que el retrato de una persona se vería raro si factores tales como la forma de la nariz fueran imprecisos, o los ojos no se hubieran dibujado exactamente donde debieran ir, por ejemplo, con las flores un detalle así puede pasar desapercibido. Si la forma de los pétalos no se dibuja exactamente como es, o si los pétalos no se dibujan exactamente donde deben ir, la flor sigue viéndose como una flor.

Captar la hermosura de un girasol

Los girasoles se han dibujado siempre por su belleza e imponencia. Éstos pueden sobrepasar la altura de una persona adulta y pueden llegar a medir hasta 60 centímetros de ancho. Quizás conozcamos una de las obras maestras de Vincent van Gogh: su famoso cuadro de los girasoles.

Sol, el bellísimo girasol de la figura 14-1, creció de una semilla que cayó de la jaula de mis pájaros a una maceta. Mi madre, Pamela Hoddinott, que también es artista, tomó la fotografía de la cual hice el dibujo de la flor. Nótese la diferencia de texturas entre el centro blando de la flor, los pétalos suaves y las hojas venosas.



Figura 14-1: Advertir la diferencia de texturas entre el centro de la flor, los pétalos y las hojas.

El capullo de una rosa

Desde el punto de vista filosófico, el dibujo de una flor se asemeja a un retrato en que ilustra cómo es el desarrollo físico y emocional de la vida de una persona. La flor que a mí más me gusta es la rosa blanca, por ser reflejo de inocencia, belleza y pureza. Los pétalos rodean la flor entera como en un abrazo, mientras que el tallo con sus espinas la protege.



Preparar los materiales para dibujar el capullo de una rosa. Aunque mi dibujo es de 13 × 15 centímetros, se pueden escoger las medidas que se deseen.

1. **Esbozar suavemente el contorno del capullo de la rosa y sus hojas.**

   Ver el primer dibujo de la figura 14-2. Con este boceto se planea cómo irá la rosa dentro del cuadro de dibujo.





Figura 14-2: Hacer que el botón de una rosa dure para siempre.

2. **Borrar levemente las líneas del boceto y dibujar el capullo con líneas detalladas.**

   Las líneas deben ser siempre suaves y delicadas, pues líneas gruesas y oscuras no funcionarían para este tipo de dibujo.

3. **Sombrear los tonos claros con líneas paralelas.**

   En el capítulo 7 vemos cómo dibujar con sombras de líneas paralelas y cruzadas.

   Sombrear los tonos oscuros con líneas cruzadas y con un lápiz HB o 2B (ver el primer dibujo de la figura 14-3).




Figura 14-3: El detalle final del dibujo de un botón de rosa y el dibujo de una rosa abierta.

En la figura 14-3 vemos el paso del botón de una rosa a su estado completo de madurez.



Para dibujar una rosa es importante saber cómo se ve ésta desde todos los ángulos. Si se desea dibujar de una fotografía, será conveniente sacar tomas de diferentes ángulos y trabajar con buena luz.

Captar las formas intrínsecas de los árboles

El carácter único e individual de un árbol se puede captar en un dibujo observando cuidadosamente cómo son sus formas.



De la inspiración pueden surgir dibujos tan hermosos como para demostrar la fuerza de la vida. La habilidad técnica puede sobrepasarse hasta el punto de representar en un dibujo cuán imperfecta y frágil puede llegar a ser la naturaleza.



Cuando vi este árbol tan hermoso una vez que iba conduciendo por la carretera, hace varios años, tuve que detenerme y retroceder para tomarle varias fotografías. A pesar de su muerte inminente,



Figura 14-4: La grandeza de la naturaleza puede verse representada en el dibujo de un árbol aparentemente "imperfecto".

unas cuantas hojas en la esquina inferior derecha parecen aferrarse a la vida. Nótese cómo se traslapan unas ramas con otras, así como ciertos pedazos del tronco mayor.

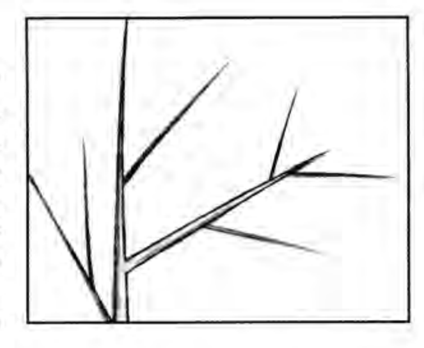


Nótese igualmente que las ramas no son rectas ni están en ángulos perpendiculares con otras. Repárese también en cómo se curvan las ramas, y en la forma en que las ramas en V, de diferentes tamaños, construyen la figura del árbol.

Para hacer que las ramas de un árbol se vean reales, sólo habrá que saber cómo dibujarlas en forma de V. Alistar los materiales para dibujar la rama de un árbol.

1. **Esbozar levemente el contorno de las ramas principales (ver la figura 14-5).**

   Las dos líneas verticales de una figura en V representan las ramas principales.



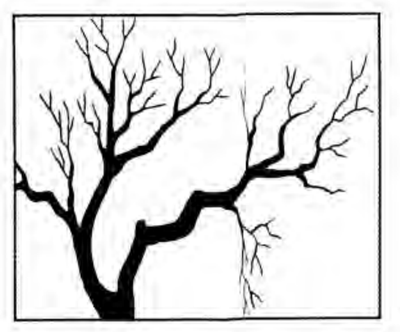


Figura 14-5: Reducir las ramas de un árbol a varias líneas en forma de V.

2. **Aclarar con el limpiatipos las líneas esbozadas.**
3. **Definir el dibujo del árbol a partir del dibujo inicial, con líneas curvas que den la forma a las ramas y, así, al árbol.**

   En el segundo dibujo de la figura 14-5 he modificado la forma del árbol, detallando más su contorno.

4. **Agregar pequeñas figuras en forma de V para representar las ramas más pequeñas.**

   Las ramas en forma de V se hacen cada vez más pequeñas a medida que se alejan de la rama principal.



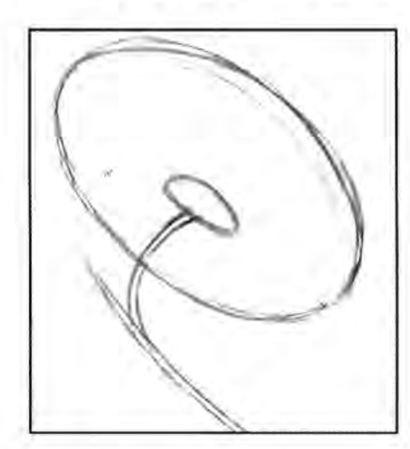
Así como con las flores, los dibujos de árboles también pueden tener ciertas imperfecciones. Lo más importante es captar aquellos aspectos del árbol que más nos llaman la atención.

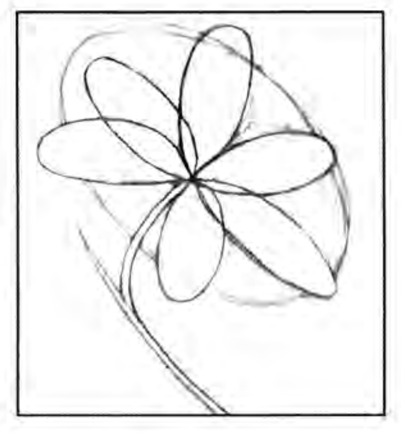
Proyecto # 14: Hermosa Azucena

Con este proyecto veremos cómo reducir los detalles complejos de una flor a sus formas más básicas y cómo dibujar estas formas en términos de líneas. Luego, veremos cómo dar forma y carácter a la flor usando las sombras.

1. **Esbozar un óvalo grande que represente la forma básica de la flor.**

   Nótese el ángulo en que está inclinado el óvalo. La forma básica de la mayoría de las flores consta de figuras circulares, inclinadas en diferentes ángulos.





2. **Esbozar una elipse más pequeña dentro de la elipse grande para demarcar el centro de la flor.**
3. **Esbozar la forma del tallo.**

   La parte inferior del tallo se inclina de abajo arriba. La parte superior se curva en dirección opuesta, hacia arriba y hacia la derecha, hasta encontrarse con el centro de la flor.

4. **Esbozar los seis pétalos que nacen a partir del centro de la azucena.**

   Algunos de los pétalos llegan hasta el borde de la elipse, mientras que la punta de otros se sale un tanto de este perímetro. Debido a que se ven desde ángulos diferentes, unos pétalos parecen ser más anchos o más largos que otros.

5. **Aclarar con el limpiatipos las líneas esbozadas.**

6. **Detallar la forma de los pétalos y agregar algunas hojas al tallo.**

   Como se ve en el primero de los dos dibujos a continuación, el traslapo de los pétalos hace que la flor se vea real. Asimismo, la sensación de que los pétalos se curvan en diferentes direcciones se logra transmitir con el dibujo de las líneas curvas.

7. **Nuevamente, borrar las líneas esbozadas hasta que se noten muy poco.**
8. **Hacer un dibujo detallado de la azucena, con líneas finas y claras, y utilizando como referencia las líneas esbozadas antes.**

   Comenzar dibujando el estambre (el palito flaco y alargado que se ve en el centro de la flor). No olvidar agregar unas cuantas hojas más en la parte inferior del tallo.

   Para este dibujo de la Hermosa Azucena, la flor se iluminó desde arriba. En el capítulo 7 vemos cómo sombrear utilizando líneas paralelas y líneas cruzadas.

9. **Sombrear los pétalos de la azucena con líneas paralelas.**

   Como se puede ver en el primero de los dos dibujos a continuación, las líneas de sombras paralelas obedecen a la forma de los pétalos.





10. **Sombrear las hojas, el tallo y el estambre con líneas cruzadas.**

    Reparar especialmente en aquellas partes que son más oscuras y que se ven en sombra.



11. **Dibujar las pepitas de los pétalos que dan el carácter tan especial a la azucena.**

    Dibujar las pepas de diferentes tamaños y a diferentes distancias entre sí hará que el dibujo de pepas no sea uniforme. Sombrear las pepas con tonos oscuros en las partes oscuras y con tonos claros en las partes claras.

Capítulo 15

Dibujar lo que vemos en el mundo exterior

En este capítulo

- Captar los diferentes estados del clima según se evidencian en el cielo
- Descubrir las tierras, los mares y las montañas

Bastará con salir a dibujar con nuestro equipo de dibujo y con sentir una gran pasión por estar en contacto con la naturaleza, para pasar un rato muy ameno. En este capítulo exploraremos el mundo exterior con la visión de un artista.

Explorar los cielos y la tierra

La hermosura y grandeza de la naturaleza nos harán siempre salir a investigarla. Muchos artistas, atraídos por fenómenos tales como la inmensidad del cielo, buscan siempre dibujarlo.

Captar los diferentes estados del tiempo según se evidencian en el cielo



Cuando estemos fuera de casa o incluso mirando por la ventana, observemos cómo se forman las nubes en el cielo. Reparemos en los contornos y las formas que vemos, y en los valores tonales de las nubes y del cielo.

En los siguientes tres dibujos, he captado tres estados de tiempo diferentes según se evidencian en el cielo. Veamos cuáles son:

- ✓ **Cielo despejado y tranquilo:** En el primer dibujo de la figura 15-1, el cielo se ve despejado y tranquilo, incluso en la lejanía, gracias a la perspectiva atmosférica (ver el capítulo 9 para información sobre perspectiva atmosférica). La sensación de profundidad se crea a partir de la variación tonal de oscuro, en la parte superior del cielo, a claro, en la parte inferior, donde el cielo se encuentra con el horizonte.
- ✓ **Cielo oscuro y tempestuoso:** En el segundo dibujo de la figura 15-1, el cielo parece clamar con furia. La luz del rayo que destella de las nubes oscuras se refleja sobre el agua. En la lejanía, se divisa la nube de un tornado que se acerca para irrumpir vehemente sobre el terreno.
- ✓ **Cielo nubloso y pintoresco**: Aunque las nubes del cielo en el tercer dibujo de la figura 15-1 se ven blancas y suaves, el estado del tiempo puede cambiar sin mayor aviso.





Figura 15-1: Los diferentes estados del tiempo según se evidencian en el cielo pueden captarse con un dibujo.

Para dibujar las nubes, podemos observar cómo pega la luz del sol sobre ellas e identificar cómo se crean, como consecuencia, las sombras y los brillos, que dan la forma a las nubes. (En el capítulo 6 vemos cómo dibujar una forma tridimensional.) Naturalmente, si estamos dibujando en un día venteado, tendremos que esbozar las nubes tan rápido como cambian de forma debido al viento.



La forma de una nube cambiará según la perspectiva, de la misma manera en que los objetos tridimensionales, de una sola pieza, cambian también. (En el capítulo 9 tratamos sobre la perspectiva.) Se puede crear la sensación de profundidad entre las nubes que se ven en la lejanía y aquéllas que se ven en primer plano dibujando las nubes en el horizonte más pequeñas y juntas entre sí, y aclarando sus tonos.

Paisajes con gente

En sus paisajes, el artista también puede incluir elementos que documentan la existencia humana. Por ejemplo, un paisaje puede incluir elementos sugerentes tales como un camino en un bosque o marcas de huellas en la nieve o la arena. También puede incluir objetos más explícitos, tales como una pajarera, una silla de jardín, una caseta o una canoa, los cuales se incorporan fácilmente a la escena y le dan un aire poético. Los paisajes también pueden incluir personas reales que se involucran en una acción, tal como armar un castillo en la playa, y se tornan así en el punto de enfoque del cuadro.

Descubrir paisajes variados



Estemos donde estemos en el mundo, la belleza de la naturaleza siempre nos sorprenderá con paisajes maravillosos para dibujar. En ellos podemos incluir personas. Asimismo, podemos dibujar un paisaje tal cual lo vemos en la realidad, modificarlo a voluntad, o basarnos en algunos de sus aspectos para crear una composición propia.

Captar un paisaje en un dibujo como se ve en la realidad nos permite admirarlo después cada vez que veamos el dibujo. En unas vacaciones quedé encantada con la vista de este río (figura 15-2) y quise grabarla en la forma de un dibujo. El asiento parece invitar al espectador a hacer parte de esta escena, en un día tranquilo y soleado, el



Figura 15-2: Grabar un paisaje en la forma de un dibujo.

cual se hace evidente por la sombra de la silla claramente definida sobre el pasto.



Los diferentes componentes de una escena que nos llama particularmente la atención siempre se podrán reorganizar, modificar o incluso cambiar por completo con el fin de crear composiciones propias.

Proyecto # 15: Paisaje de invierno



Para este proyecto, dibujaremos "quitando" en vez de "añadiendo". Dibujaremos los tonos claros con el borrador, y las sombras, con lápiz de carboncillo. Para ello, necesitaremos papel de dibujo, borrador de goma y limpiatipos, carboncillo en barra y en lápiz, y pañuelos o toallas de papel.

1. **Dibujar un rectángulo de 25 × 13 centímetros.**
2. **Sombrear el espacio completo dentro del rectángulo con la barra de carboncillo.**

   Con el lado del carboncillo se puede dibujar más rápido que con la punta. Aunque el sombreado en este punto tendrá un tono oscuro medio, éste se atenuará al emparejar el sombreado (ver el siguiente paso).
3. **Esparcir el sombreado con una toalla o un pañuelo de papel, hasta obtener un tono parejo.**
4. **Con el limpiatipos, comenzar "borrando" o dando forma a las áreas de tonos claros.**



   A la izquierda he "dibujado" dos árboles de madera dura, uno grande y uno pequeño, y a la derecha he dibujado tres abetos de tamaños diferentes. Como la luz entra por la izquierda, los troncos y las ramas de los árboles a este lado son más claros. No olvidar dibujar las dos áreas de nieve que se ven a la derecha y a la izquierda, junto a las bases de los árboles.
5. **Dibujar más nieve con el limpiatipos.**

   Nótese, sin embargo, que el agua y otras partes oscuras se han dejado del mismo tono oscuro que el negro original dado por el carboncillo.
6. **Aclarar el cielo con el limpiatipos.**

   Aclarando el cielo, dibujo una franja de árboles en el fondo. Al quedar en negro, esta franja se diferencia notablemente del cielo claro.
7. **Con la punta del borrador de goma, dar forma a las partes más blancas, tales como las orillas del río y demás detalles de los árboles.**
8. **Con la punta del borrador de goma, aclarar aun más el lado izquierdo de todos los árboles.**
9. **Con el limpiatipos, aclarar las partes que no están en sombra de la nieve en el suelo y en los abetos.**
10. **Agregar el tercer tronco de un árbol a la izquierda.**



11. **Añadir más ramas a los árboles de madera dura, con la punta del borrador de goma.**

12. **Detallar con más luz, para así definir notablemente el borde izquierdo de los troncos de los árboles de madera dura.**
13. **Agregar unos cuantos brillos muy pronunciados a la nieve en el suelo y a las ramas de los abetos, con el borrador de goma.**
14. **Con la punta del borrador de goma, dibujar pequeñas franjas blancas de hielo sobre el agua.**



15. **Agregar los detalles oscuros y las sombras con el lápiz de carboncillo.**
16. **Agregar detalles tales como las ramas de los árboles, las sombras de la orilla del río, los árboles a lo lejos y la textura de los troncos de los árboles.**

    Retocar las partes que quisiéramos mejorar, añadiendo o "quitando" más detalles.



Capítulo 16

Cómo dibujar animales

En este capítulo

- Sombrear las pieles y el plumaje de los animales basándose en los valores tonales y la textura
- Dar vida a un pájaro u otro animal en un dibujo

Desde la época prehistórica, en que el hombre dibujaba en las cavernas a los animales, el tema de los animales ha estado siempre presente en el dibujo, entre artistas de todas las edades y niveles técnicos. En nuestra vivienda, en los parques, en el zoológico o incluso en el jardín del vecino encontraremos cantidad de animales simpáticos y mascotas peludas para dibujar.

Los animales no tienen mucha paciencia para posar mientras los dibujamos, por lo cual lo mejor es captarlos en bocetos rápidos y tomar bastantes fotografías que podamos usar luego para hacer su dibujo. En este capítulo me he concentrado en las mascotas y los pájaros debido a que tenemos más oportunidades de estar en contacto con los animales domésticos que con los animales salvajes.

Dibujar el plumaje y la piel de los animales

La mayoría de los animales tienen su propio abrigo. La "moda" varía de animal en animal, las pieles y las plumas tienen diferentes patrones e incluso varían según las estaciones.



Algunos aspectos para tener en cuenta cuando se dibujen pieles o plumas incluyen:

- ✔ Sombrear las líneas para dar forma a las pieles o las plumas en el sentido en que crece el pelo de la piel o en que se curvan las plumas.

- Hacer líneas sombreadas de diferentes largos para conseguir pelos y plumas más reales.
- Dar forma a los pájaros o a los animales de piel mediante el sombreado de líneas curvas.
- Basarse tanto en la luz y las sombras como en la textura de las pieles y el plumaje de los animales para darles forma mediante el sombreado.

Pieles de pelo corto y pelo largo



Las pieles de los animales pueden ser de pelo liso, crespo, suave, grueso y áspero, brillante u opaco, o pueden tener patrones de puntos o rayas. Las siguientes pautas pueden sernos útiles para dibujar pieles de pelo corto y largo:

- Para dibujar las pieles de pelo corto, pueden usarse sombras de líneas paralelas cortas y más que todo curvas. Para dibujar pelo largo podemos usar sombras de líneas paralelas largas.
- El sombreado de líneas paralelas es ideal para imitar la textura de todo tipo de pieles de pelo. (En el capítulo 7 vemos cómo sombrear con líneas paralelas.)
- Con líneas gruesas se puede imitar la textura de las pieles gruesas y ásperas, y con líneas finas se puede imitar la textura de las pieles suaves.

Pieles de pelo corto

En la figura 16-1 vemos a Shadow, el perro de mi hija Heidi. Su pelo es corto, suave y brillante. Con el pelo que Shadow muda al mes se podría hacer una piel que cubriera por completo a un chihuahua.



Reparar en la manera como el sombreado de la piel de Shadow da la forma a la cabeza y el hocico. Observar, en los detalles de la piel blanca con puntos negros y de la piel negra con puntos blancos que se muestran en la figura 16-1, las diferentes direcciones en que se curva el pelo. Reparar, asimismo, en los tonos claros (de blanco a medio) que se han usado para dibujar la piel clara y en los tonos oscuros (de medio a negro) que se han usado para crear la piel oscura.



En la figura 16-2, la caricatura de Riley, el gato de mi amiga Sherri, muestra cómo son el pelo y los rasgos faciales en un gato. El pelo del gato es más suave y fino que el pelo de un dálmata, y se curva en sentidos diferentes. Aunque los ojos del animal se ven muy rea-

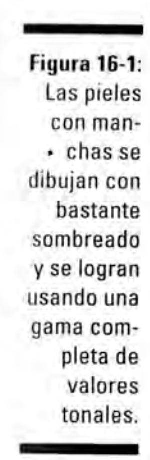





Figura 16-1: Las pieles con manchas se dibujan con bastante sombreado y se logran usando una gama completa de valores tonales.

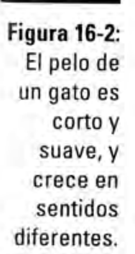



Figura 16-2: El pelo de un gato es corto y suave, y crece en sentidos diferentes.

les, me he tomado la libertad de dibujar la nariz como un botón, para darle un aire caricaturesco al gato y hacerlo parecer un muñeco de peluche.

Pieles de pelo largo

La piel de pelo largo tiende a ser más difícil de dibujar, debido a que los mechones no se curvan en un sentido homogéneo, sino que se cruzan entre sí de forma desordenada.

La figura 16-3 muestra a Rosie, mi perrita Wheaton Terrier de pelo largo, suave, ondulado y desordenado.





Figura 16-3: Cómo dibujar el pelo largo y suave de un animal.

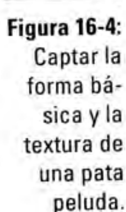
Aunque el pelo largo no hace tan evidente la forma de la cara del animal, las diferentes partes de la cara en sombra y en luz dejan ver cómo es su estructura.

Dar forma con base en la textura de la piel de pelo



En este ejercicio daremos forma a la pata de un cachorro con base en la textura de su piel de pelo corto. Estos principios básicos se aplican también para dar forma a cualquier otra parte del cuerpo de un animal de pelo corto, según la textura de la piel.

1. **Esbozar suavemente las tres formas de la figura 16-4.**



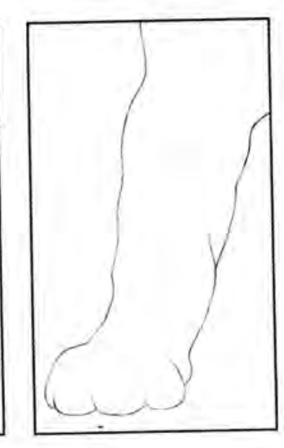
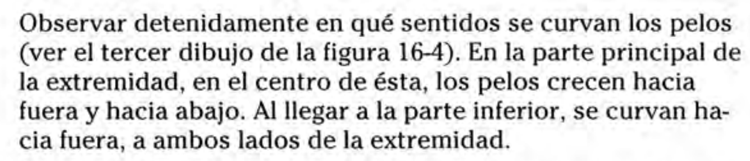



Figura 16-4: Captar la forma básica y la textura de una pata peluda.

La figura superior corresponde a una parte del cuerpo del cachorro; la figura alargada es la pierna, y la figura horizontal y ovalada es la pata.

2. **Aclarar el esbozo con el limpiatipos y delinear más detalladamente los contornos.**

3. **Inicialmente, sombrear la textura con el lápiz HB, según sus diferentes tonos, para darle forma.**



Observar detenidamente en qué sentidos se curvan los pelos (ver el tercer dibujo de la figura 16-4). En la parte principal de la extremidad, en el centro de ésta, los pelos crecen hacia fuera y hacia abajo. Al llegar a la parte inferior, se curvan hacia fuera, a ambos lados de la extremidad.

4. **Con el lápiz HB, oscurecer las partes que están en sombra (ver la figura 16-5).**





Figura 16-5: Definir la forma con el detalle.

5. **Agregar los tonos claros de la pata y delinear las uñas (ver el segundo dibujo de la figura 16-5).**

6. **Agregar un pedazo de piel oscura en la parte donde la extremidad se une con el pecho.**

7. **Sombrear la parte oscura de la pata y el área debajo de ésta con el lápiz 2B (ver el tercer dibujo de la figura 16-5).**

Cómo hacer que las alas se vean reales

En la figura 16-6 he dibujado esta pluma genérica, de la imaginación. Comprender la estructura básica de una pluma nos ayuda a

representar el plumaje del animal de forma más realista. La parte del medio, alargada, gruesa en la base y hueca por dentro, también se denomina una pluma; anteriormente la gente escribía con este tipo de pluma, llenándola con tinta en la base.

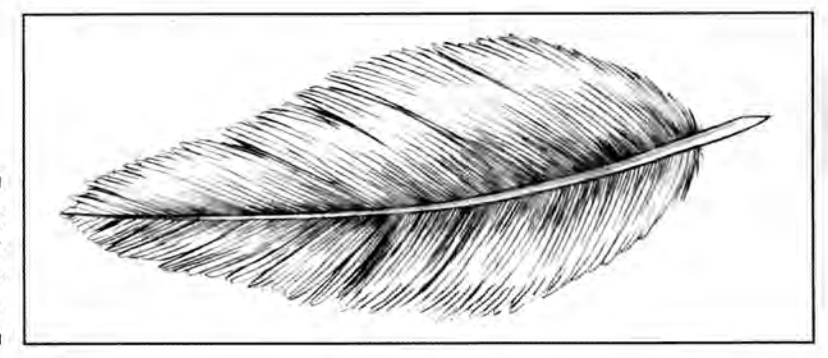


Figura 16-6: Detallar cómo es una pluma.

Existen alas de todos los tipos, formas y tamaños. Pensemos nada más cuán diferentes pueden ser las alas pequeñas y delicadas de un picaflor en comparación con las alas imponentes y gruesas de un águila. En la figura 16-7 he delineado la forma básica de un ala con el fin de mostrar su composición. La forma básica de este ala puede servirnos para hacer todo tipo de dibujos: desde el dibujo de un pájaro o un ángel, hasta el dibujo de un dragón o un cerdo volador.



La textura de las plumas grandes se puede imitar usando sombras de líneas paralelas y curvas; la textura de las plumas pequeñas puede imitarse con líneas onduladas y circulares. (En el capítulo 8 vemos cómo sombrear con líneas onduladas y circulares.)

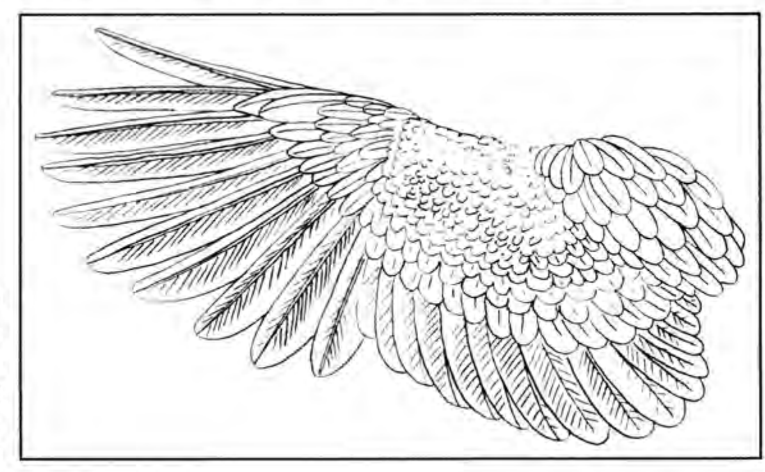


Figura 16-7: La forma básica de un ala.

Dar vida a los animales en un dibujo

Para hacer que el dibujo de un animal cobre vida, necesitaremos concentrarnos en factores de la composición tales como la iluminación, el contraste y la textura del animal; su espíritu también deberá verse reflejado en el dibujo.



Si la luz es fuerte y directa, la forma del animal y su textura resaltarán más; la estructura ósea de la cabeza se hará más evidente, y se crearán sombras interesantes. El contraste que se produce entre los tonos claros y oscuros como consecuencia de una iluminación fuerte da como resultado una obra de arte impactante. (En el capítulo 6 trato el contraste en mayor detalle.)

Si no tuviera contraste, el dibujo de un pato blanco contra un fondo blanco sería un poco monótono. Al contraponer un fondo oscuro al cuello y la cabeza blancos del pato en la figura 16-8, hago resaltar éstos últimos, volviéndolos así el punto de enfoque del dibujo. Por el contrario, si el pato fuera negro, usaría un fondo claro para dar contraste al animal.

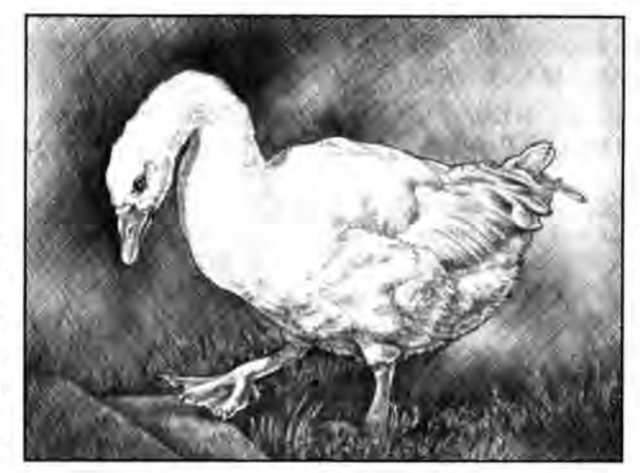


Figura 16-8: Contrastar el cuello y la cabeza del pato para resaltarlos.



La figura 16-9 es un dibujo de Fluffy, el gatito que tuvo mi hermana Karen cuado era niña. Veamos cómo he utilizado el contraste, la iluminación y la textura para dar la calidad difuminada y tierna a este dibujo:

- ✔ El patrón de rayas del pelo se crea contrastando fuertemente los valores tonales del pelo.

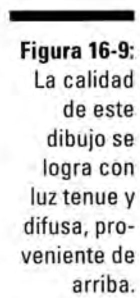



Figura 16-9: La calidad de este dibujo se logra con luz tenue y difusa, proveniente de arriba.

- La calidad difusa y tenue de la luz da el aire tranquilo al dibujo. En esta ocasión, el día estaba oscuro y la única luz que había iluminaba al gatito desde arriba.
- Las sombras que crean el gatito y las flores se forman en la parte inferior del dibujo. Debido al contraste que se crea entre las sombras oscuras y el tono claro del pelo de Fluffy, el animalito se ve suave y esponjoso.
- Los ojos se han resaltado contrastándolos fuertemente. El brillo de los ojos deja ver que la iluminación proviene de arriba.

Un perro parecerá siempre hablarnos con su mirada. Ésta puede significar que tiene hambre, que quiere jugar o que nos quiere.

En la figura 16-10 vemos a Maggie Nextdoor, la "hija" menor de mi vecina. Como podemos ver, la luz proviene de la derecha, haciendo ver su lindo pelo más oscuro del lado izquierdo.



Figura 16-10: El retrato de Maggie dibujado desde un ángulo.



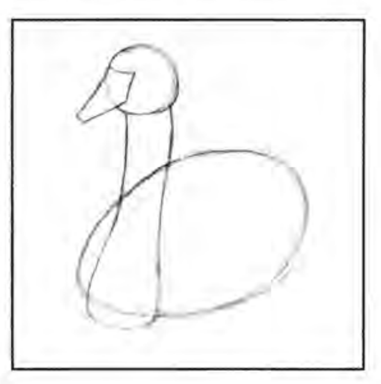
El retrato de un animal puede verse más interesante si lo hacemos desde un ángulo, en vez de dibujarlo de frente. La cabeza, la nariz y los ojos brillantes de Maggie están ligeramente inclinados, lo que acentúa su espíritu juguetón, pues su forma de mirar nos hace preguntarnos qué está mirando y qué la pone tan contenta.

Proyecto # 16: El cisne en el agua

¿Qué vino primero: el huevo o la gallina? Aunque éste es un cisne y no una gallina, en este proyecto comenzamos dibujando una figura ovalada. En nuestro cuaderno de bocetos, dibujar el cisne a partir de las siguientes instrucciones. Utilizar un formato cuadrado para este dibujo.

1. **Con un lápiz 2H, dibujar suavemente una figura ovalada, cerca de la parte inferior del área de dibujo.**

   Dejar espacio para dibujar el cuello y la cabeza. Nótese que la parte más angosta de la figura ovalada está inclinada hacia la esquina inferior izquierda del área de dibujo. Dibujar las líneas suavemente para poder borrarlas más adelante.

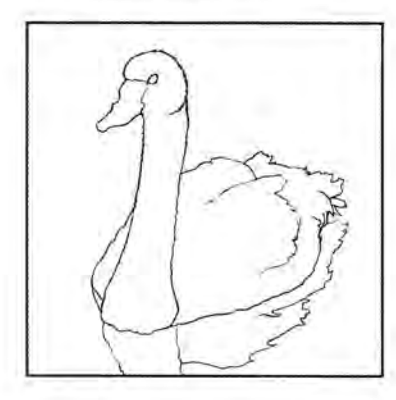
2. **Dibujar el cuello.**

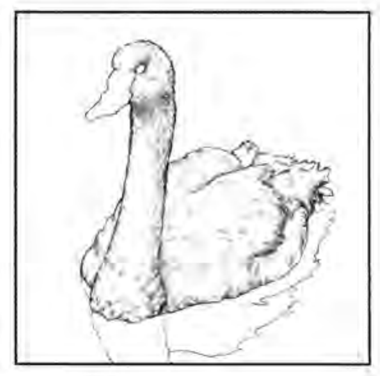
   Como se puede ver, la base del cuello (cerca del agua) es más ancha que la parte superior (donde el cuello se une con la cabeza).

3. **Dibujar un círculo pequeño encima del cuello para hacer la cabeza.**
4. **Dibujar el pico.**

5. **Aclarar las líneas esbozadas, borrándolas levemente con toques suaves del limpiatipos.**
6. **Dibujar el cisne en detalle con un lápiz HB.**

   Delinear el contorno del pico y el ojo con líneas simples. Dibujar el contorno de las alas, el plumaje de la cola, y el reflejo sobre el agua con líneas que denoten la textura del plumaje del cisne.





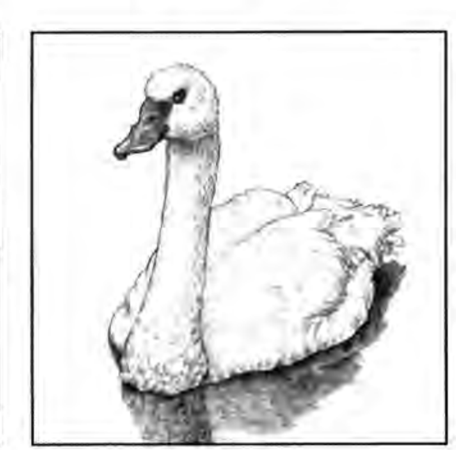
7. **Dar forma al cuerpo y la cabeza utilizando sombras de líneas cortas y paralelas.**

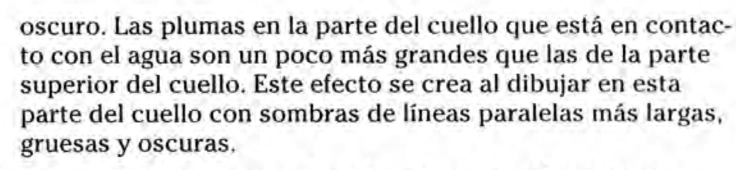
   Como la luz proviene de la derecha, el sombreado es más oscuro del lado izquierdo. Observar en qué sentido se curvan las plumas.
8. **Utilizar sombras claras para imitar la textura del plumaje del cuerpo, de las alas y de la cola.**

   Utilizar líneas circulares y onduladas para sombrear las partes de plumaje corto, como la cabeza y el cuello, y líneas paralelas y curvas para dibujar las plumas grandes de la cola y las alas.
9. **Detallar las plumas de la cabeza aun más (ver el siguiente conjunto de dos dibujos).**

   Nótense dónde están las áreas claras (o los brillos de luz) en la parte delantera de la cabeza y en las mejillas. Observar cómo se da la forma a la cabeza con el sombreado.
10. **Oscurecer más con el sombreado las partes oscuras del cuello y el cuerpo, con un lápiz 2B.**

    Nótese que en la parte superior del cuello, exactamente debajo de la mejilla y del lado derecho, el sombreado es más





oscuro. Las plumas en la parte del cuello que está en contacto con el agua son un poco más grandes que las de la parte superior del cuello. Este efecto se crea al dibujar en esta parte del cuello con sombras de líneas paralelas más largas, gruesas y oscuras.

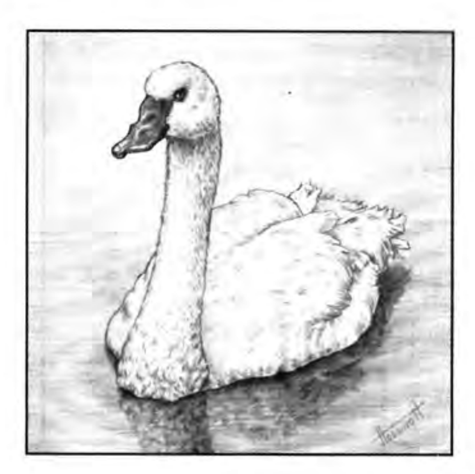
11. **Utilizar una gama completa de valores tonales para oscurecer el pico.**

    Detallar cuidadosamente cómo son los tonos claros y oscuros del pico y dónde se forman, antes de comenzar a dibujar. (En el capítulo 7 vemos cómo diferenciar las formas que se crean según los valores tonales de los objetos.)
12. **Agregar el sombreado del ojo.**

    El brillo del ojo se dejará en blanco. Nótese que el ojo es más oscuro en la parte superior.
13. **Dibujar muchas líneas rectas y sumamente claras por todo el fondo, paralelas al borde superior e inferior del cuadro de dibujo.**

    Si se quiere, se puede usar una regla. El agua se verá quieta si las ondulaciones se dibujan rectas, en vez de inclinadas.
14. **Sombrear el reflejo del cisne sobre el agua (ver el dibujo a continuación).**

    El sombreado del agua se ha hecho con líneas paralelas al borde inferior y superior del cuadro de dibujo. Nótese cómo se han usado los valores tonales para representar la luz y las sombras. Aunque el sombreado se va aclarando al llegar a la parte superior del dibujo, a los lados se oscurece un poco.



Las ondas de agua que se forman alrededor del cisne demuestran que el ave se está moviendo. Estas ondas se dibujan con sombras de líneas paralelas, las cuales definen las ondas del agua según los diferentes valores tonales.

15. Dibujar el resto del agua con líneas de sombras paralelas.

Parte IV

Cómo dibujar gente

La 5a ola **por Rich Tennant**



En esta parte...

Llegó la hora del postre: ¡la gente! Claro que yo no como gente, pero si continuamos con la idea de las metáforas que he utilizado en las partes anteriores del libro, esto tiene sentido. Las personas vienen en todos los colores, tamaños, figuras y sabores (bueno, tomando esto como una metáfora, claro está). Hablando de sabores, en el caso de la gente no sólo existen 31 posibilidades, como con los helados, sino que para nuestros dibujos podemos escoger entre la gama infinita y hermosa de rostros y cuerpos humanos que existen.

El helado es aun más rico cuando lo comemos con una salsa adicional o con dulcecitos en miniatura. Así también, dibujar caras se hace más especial cuando añadimos toques adicionales, tales como peinados estrambóticos, expresiones faciales divertidas, interpretaciones caricaturescas o, incluso, si investigamos cómo se transforma un rostro en el tiempo. También podemos estudiar cómo son las diferentes partes de la cara y dibujarlas por separado, para luego hacer el retrato entero de una figura.

Dibujar gente es extremadamente divertido, tal como lo veremos aquí. Una vez nos damos cuenta de que en realidad es muy sencillo, nos empezará a gustar cada vez más, hasta el punto de no poder parar de hacerlo.

Capítulo 17

Cómo eres ahora, bebé

En este capítulo

- Determinar cómo son las proporciones de una cara y una cabeza pequeñas
- Captar las facciones de un bebé con el dibujo
- Identificar las diferentes clases de pelo en los bebés

Comenzando desde la parte superior de la cabeza de un bebé, siguiendo por sus ojos grandes e inocentes y continuando por las partes suaves de la cara y el mentón pequeñito, la cara de un bebé es algo fascinante de dibujar. Los retratos más fáciles de hacer son los retratos de bebés porque la cara no tiene tanto detalle. En este capítulo veremos cuáles son las características que definen la cara tan hermosa de un bebé. Veremos cómo es su estructura, cuáles son sus componentes básicos y cómo combinarlos para formar la figura completa de la cara.

Cómo medir las proporciones de rasgos pequeños



Si entendemos cómo son las proporciones de la cara de un bebé y en qué lugar deberían ir sus diferentes componentes, podremos dibujarla correctamente. No obstante, es importante recordar que estas bases de proporción no son absolutamente fijas. En muchos bebés, el tamaño de los rasgos físicos de la cara y el nivel al que están ubicados en el rostro pueden variar levemente con respecto a las leyes de proporción.

Cómo es la cabeza de un bebé

La cabeza de un bebé es dos veces más pequeña (y un poco más) que la de un adulto. Su estructura, su forma y sus proporciones también son muy diferentes. Conozcamos los siguientes términos:

- **Masa facial:** Corresponde a la parte que conforma la cara de una persona.
- **Masa craneal:** Corresponde a la parte que conforma la cabeza entera, principalmente el área del cráneo.

Cuando apenas se está comenzando a dibujar, es muy común dibujar la cara del bebé demasiado grande en relación con el tamaño del cráneo. Mientras que la cara de un adulto es dos veces más pequeña que su masa craneal, la cara de un bebé es tres veces más pequeña que su masa craneal.



Aunque el método que se ha utilizado en la figura 17-1 para calcular las proporciones del cráneo en ambos dibujos no es enteramente preciso, éste sirve para demostrar bellamente la relación entre las proporciones de la cara de un bebé, mucho más pequeña que su cráneo, frente a las de la cara y el cráneo de un adulto.

En el primer dibujo de la figura 17-1, la cabeza del bebé (sin incluir la sección del cuello) se divide en cuatro partes enteras y una media-parte. La parte de la cara corresponde a una sección y la masa craneal abarca las demás secciones. La cabeza de un bebé es tres veces y un poco más grande que la cara.

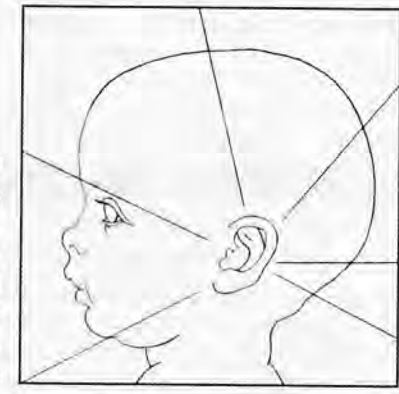
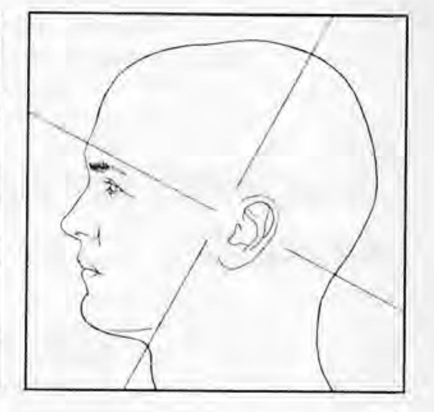



Figura 17-1: Comparar la masa craneal y facial de un bebé y un adulto.

En el segundo dibujo de la figura 17-1, la cabeza del adulto (sin incluir el cuello) se ha dividido en tres partes iguales. La cara abarca una sección y la masa craneal abarca las otras dos secciones. La masa craneal del adulto es dos veces más grande que la cara.

Las proporciones de la cara

Cuando volvamos a mirar la cara de un bebé, detallemos cuidadosamente cómo es la cabeza y cómo son las proporciones de la cara en relación con la cabeza. Como primera medida, observemos qué tan pequeña es la masa facial en relación con la masa craneal. Luego, reparemos a qué nivel se encuentran los ojos, la nariz, la boca y las orejas. Además, detallemos qué tan pequeño es el cuello en comparación con la cabeza. Esto hace entendible por qué un bebé recién nacido no es capaz de sostener la cabeza.



En su parte más ancha, la cara de un bebé tiene "cinco ojos" de ancho. El ancho que hay entre los ojos es tan sólo un poco más grande que el largo de un ojo. El ancho de la boca y la nariz tiene el mismo largo que el del ojo, o el espacio entre los ojos.

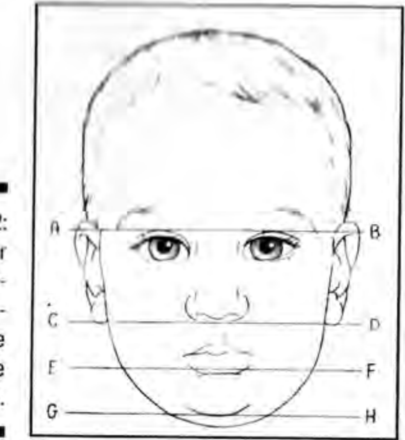
Las proporciones horizontales

Las proporciones horizontales de la cara se pueden pensar en términos de tres mitades (para los matemáticos, las tres mitades deben ser tanto más fáciles de comprender).



En la figura 17-1, observemos cómo es la cabeza de ambos bebés. Aunque ambas cabezas son de diferente tamaño, las proporciones se aplican igualmente para cada una. Las líneas horizontales AB, CD, EF y GH ejemplifican mejor dónde van los diferentes componentes:

- **La línea AB:** Está situada a una distancia media entre la parte superior de la cabeza y la parte inferior del mentón (la línea GH). La parte superior de los ojos y las orejas se toca con esta línea.
- **La línea CD:** Está situada a una distancia media entre la línea AB y la parte inferior del mentón (la línea GH). Tanto el borde inferior de la nariz como las puntas inferiores de las orejas se tocan con esta línea.
- **La línea EF:** Está situada a una distancia media entre las líneas CD y GH. La parte inferior del labio inferior se toca con esta línea.
- **La línea GH:** Sobre ésta se encuentra la parte inferior del mentón (o la quijada), mas no el borde inferior de la masa de piel debajo de la quijada. Por esto se considera que los bebés tienen un doble mentón.



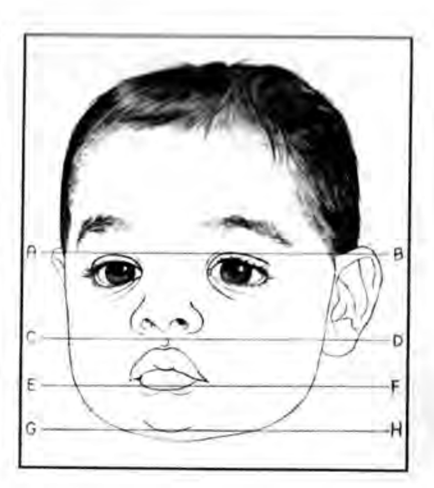


Figura 17-2: Determinar las proporciones horizontales de la cara de un bebé.

Las proporciones verticales



La siguiente guía (figura 17-3) sirve para proporcionar los diferentes componentes de la cara de un bebé según un conjunto de ejes verticales. La cara se divide en cinco partes verticales iguales. Aquí se muestran las caras de dos bebés diferentes con el fin de ilustrar cómo se aplican las mismas reglas para ambos.

- ✔ **La línea IJ:** Denota el punto del lado derecho en el que la cara es más ancha.
- ✔ **La línea KL:** Se toca con la punta exterior del ojo derecho de cada bebé.






Figura 17-3: Determinar las proporciones verticales.

- ✔ **Línea MN:** Denota en qué punto se localizan la punta interior del ojo derecho, el borde derecho de la nariz y la comisura derecha de la boca.
- ✔ **Línea OP:** Denota en qué punto se localizan la punta interior del ojo izquierdo, el borde izquierdo de la nariz y la comisura izquierda de la boca.
- ✔ **Línea QR:** Denota en qué punto se localiza la punta exterior del ojo derecho de cada bebé.
- ✔ **Línea ST:** Denota el punto del lado izquierdo en el que la cara es más ancha.

Cómo cambia la cara a medida que se desarrolla

Durante los primeros tres años de vida de una persona, la cara crece increíblemente rápido, dando lugar a cambios físicos drásticos. Ver el diagrama de mi hija Heidi en la figura 17-4.

En el primer dibujo, Heidi está recién nacida. Sus cejas son muy claras, tiene poco pelo, y la cara es muy pequeña. A la edad de un año (ver el segundo dibujo), la parte inferior de la cara se ha agrandado lo suficiente como para dar lugar a que crezcan unos cuantos dientes. A la edad de dos años, la quijada se ha desarrollado aun más, dando lugar a que crezcan más dientes. En cada etapa, las cejas y el pelo se oscurecen más.

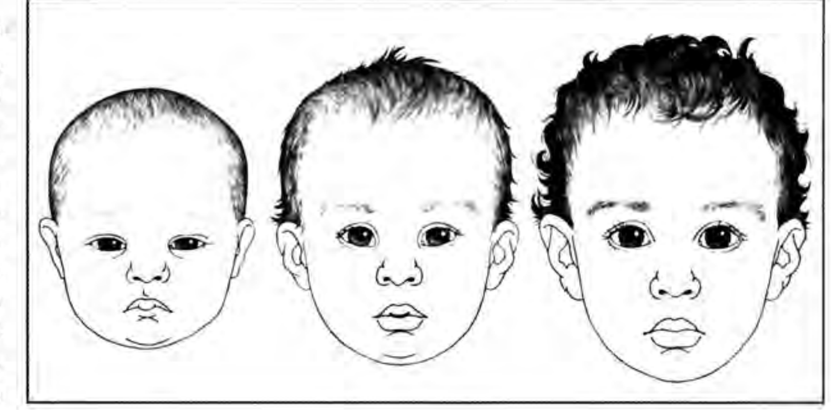


Figura 17-4: El proceso de desarrollo de la cara de un bebé desde que está recién nacido hasta los dos años.

Caras pequeñas y cabecitas peludas y suaves

Si las facciones de un bebé no fueran características individuales, todos los bebés serían iguales. En esta parte nos concentraremos en identificar los rasgos y tipos de pelo particulares de los bebés.

Cómo dibujar el ojo de un bebé



Aunque la forma de los ojos de un bebé es diferente de la de los ojos de un niño, la técnica que se usa para dar forma al ojo por medio del sombreado es igual en ambos casos. En la sección "Cómo dibujar el ojo de un niño", en el capítulo 18, se explica cómo dar forma al ojo de un niño por medio del sombreado. En el capítulo 7 se demuestra cómo sombrear con líneas cruzadas.

1. **Dibujar una figura en forma de almendra (ver la figura 17-5).**

   Con esta figura se delinea el perímetro del párpado superior e inferior. Dentro de esta figura se ven la parte blanca del ojo, el iris y la pupila.

2. **Dibujar un medio-círculo muy pequeño en la esquina interior del ojo (a la izquierda).**
3. **Dibujar una línea curva, comenzando por el lado izquierdo, debajo de la esquina interior del ojo. Llevarla hacia arriba y hacia la derecha, sobrepasando la figura de la almendra, hasta llegar aun más a la derecha.**
4. **Agregar el iris, la pupila y dos circulitos (o uno, si se prefiere) para hacer los brillos del ojo (ver el segundo dibujo de la figura 17-5).**

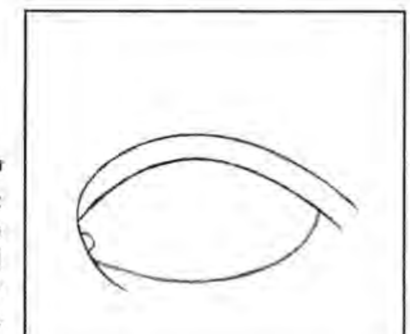
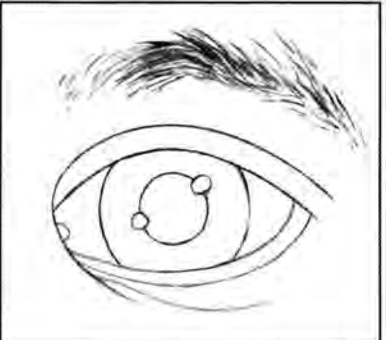
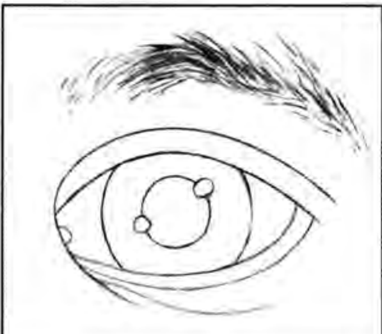




Figura 17-5: Cómo dibujar el ojo de un bebé.

   El círculo para el iris no se dibuja completo debido a que la parte que está sobre el párpado y el párpado mismo recubren la parte superior y la parte inferior del iris.



5. **Dibujar la ceja.**

   Dibujar en los diferentes sentidos en que crece el pelo de la ceja.

6. **Dibujar una línea que represente el borde externo del párpado y otra para hacer una arruga debajo del ojo.**
7. **Sombrear el área alrededor del ojo con líneas cruzadas (ver la figura 17-6).**



Figura 17-6: Rellenar el área del ojo de un bebé con líneas de sombras.

   Con el sombreado se logra dar la sensación de profundidad a la cuenca del ojo, haciendo parecer que el ojo está realmente dentro de ésta.

8. **Sombrear el blanco del ojo, el iris y la pupila.**

   En el punto opuesto al brillo más grande, el iris es un poco más claro.

9. **Dibujar las pestañas en el sentido en que se curvan.**

Cómo dibujar el botón de la nariz



La forma de la nariz de un bebé es sencillamente un redondel grande en el medio y dos redondeles más pequeños a cada lado. En este ejercicio veremos cómo dibujar la nariz de un bebé.

1. **Dibujar un círculo grande con dos círculos más pequeños a cada lado (ver el primer dibujo de la figura 17-7).**

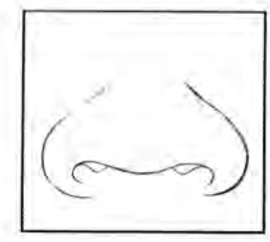
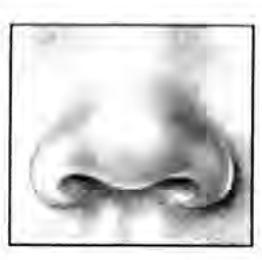




Figura 17-7: Cómo dibujar la nariz de un bebé, que consiste de un conjunto de círculos.



Los círculos pequeños se traslapan con el círculo grande y están un poco más abajo que éste.

2. **Dibujar el contorno de la forma de la nariz y de las ventanas (ver el segundo dibujo de la figura 17-7).**
3. **Aclarar con los limpiatipos las líneas y guiarse por el tercer dibujo de la figura 17-7 para dar forma a la nariz con sombras de líneas cruzadas.**



Cómo son las proporciones del cuerpo de un bebé

Para medir las proporciones del cuerpo, los artistas toman el ancho o el largo de la cabeza (sin incluir el pelo) como unidad de medida. Como unidad para medir las proporciones verticales se usa la distancia que baja desde la parte superior de la cabeza hasta el mentón. La cabeza de un niño crece más rápidamente que en cualquier otro momento de su desarrollo hasta la edad de tres años. Así, durante este periodo de tiempo, la unidad de medida de la cabeza se incrementa a medida que el niño crece.

También, durante los primeros tres años de vida, los cambios en las proporciones del cuerpo son más notorios que en cualquier otra edad. Recién nacido, un bebé mide entre tres y media a cuatro cabezas. Comparado con sus piernas pequeñas, a esta edad, su abdomen se ve extremadamente grande debido al tamaño igualmente grande de sus órganos. A la edad de un año, el niño ya mide aproximadamente cuatro cabezas. Éste se ve regordete, su abdomen y torso son grandes, y sus piernas son cortas y arqueadas. A los dos años, el bebé mide aproximadamente cuatro cabezas y media, y sus piernas se han alargado considerablemente. A los tres años, su estatura es ya de cinco cabezas y las piernas son la parte del cuerpo que más rápido crecen.



Cómo dibujar las proporciones de la cara de un bebé

En su punto más ancho, la cara de un bebé mide "cinco ojos". La distancia que hay entre los ojos mide un poquito más que el ancho de un ojo. Tanto la boca como la nariz miden el ancho de un ojo o el ancho del espacio entre los ojos.

El caballete de la nariz de un bebé prácticamente no se nota. Obsérvese dónde se ven los brillos de la nariz, la luz reflejo y las sombras más oscuras. En el capítulo 6 demuestro cómo dar forma a una esfera con las sombras, los brillos y la luz reflejo.



Cómo dibujar la boca de un bebé

El labio superior de la boca de un bebé se puede descomponer en tres figuras circulares, y el labio inferior, en dos figuras circulares.

1. **Dibujar las cinco figuras circulares que se ven en el primer dibujo de la figura 17-8.**

   Las líneas deben ser leves para poderlas borrar posteriormente. En el labio superior, el círculo del medio es un poco más grande que los otros dos; éstos están un poco más abajo que el círculo grande.

   Como los círculos del labio inferior no se tocan con el círculo grande del centro, en el medio de los cinco círculos se crea un espacio.

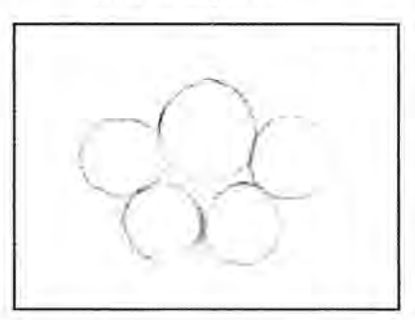
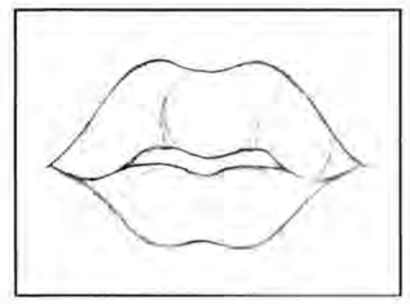



Figura 17-8: Las figuras circulares de los labios superior e inferior.

2. **Aclarar con el limpiatipos las líneas de los cinco círculos.**
3. **Delinear levemente el contorno de los labios inferior y superior, tocando con éstos el perímetro de los círculos, como se demuestra en el segundo dibujo de la figura 17-8.**

   Los dos círculos más pequeños del labio superior se ven entrecortados por la línea que define el borde inferior del labio superior.

4. **Con el lápiz HB, sombrear cada uno de los cinco círculos (ver la figura 17-9).**

   Asumir que la luz proviene de la derecha y observar cómo son los brillos de cada uno de los círculos. En el capítulo 6 demuestro cómo transformar un círculo en una esfera tridimensional.

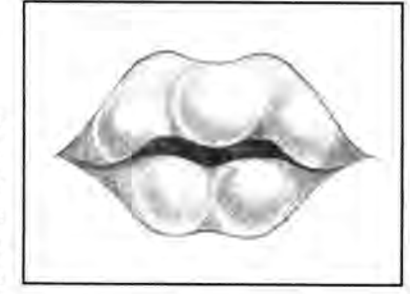
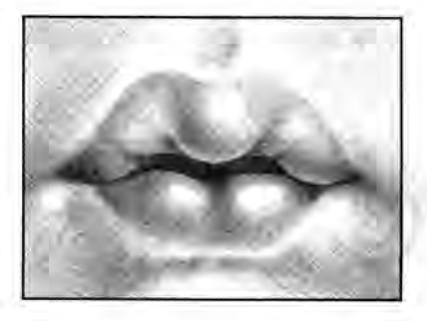



Figura 17-9: Sombrear las formas de la boca.

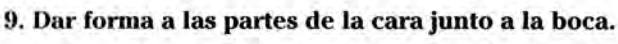
5. **Oscurecer un poco más las áreas del labio que no forman parte de los círculos.**
6. **Oscurecer la apertura de la boca (o el espacio entre los labios) con un lápiz más oscuro.**
7. **Borrar con el limpiatipos las líneas que delinean el perímetro de los labios, hasta que prácticamente no se noten (ver el segundo dibujo de la figura 17-9).**



   Si las líneas que conforman el contorno de los cinco círculos aun se notan, éstas se pueden aclarar hasta dejarlas muy tenues, ayudándose con una punta fina del limpiatipos y borrando con toques suaves del mismo.

8. **Emparejar el sombreado de los labios con variaciones tonales de líneas cruzadas.**

   En la sección "Hacer una variación tonal con líneas cruzadas", en el capítulo 7, se demuestra cómo sombrear con variaciones tonales.



9. **Dar forma a las partes de la cara junto a la boca.**

   Para sombrear el área alrededor de la boca, he usado diferentes valores tonales y he dejado los brillos en blanco. Como la luz proviene de la derecha, el sombreado debe ser más oscuro del lado izquierdo.

Cómo dibujar la oreja de un bebé



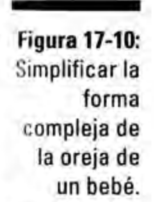
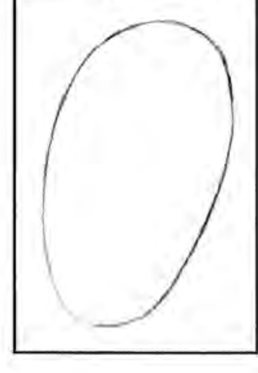
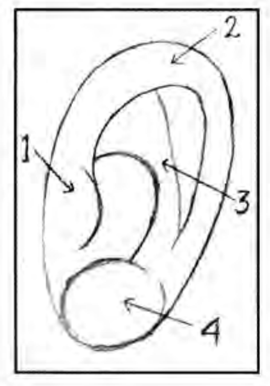
Las orejas de los bebés tienen todas diferentes formas y tamaños, y comparadas con el tamaño pequeño de la cara, éstas se ven demasiado grandes. Sin embargo, a medida que los bebés crecen, comienzan a verse más proporcionadas.

Aunque por su complejidad las orejas son la parte más difícil de dibujar de la cara, éstas se pueden descomponer en cuatro formas básicas para comprender mejor su estructura. Veamos cómo dibujar paso por paso una oreja vista de tres cuartos:

1. **Dibujar una figura ovalada y girada levemente hacia la izquierda sobre la punta inferior (ver el primer dibujo de la figura 17-10).**
2. **Esbozar levemente las cuatro partes de la oreja (tal como se demuestra en el segundo dibujo de la figura 17-10).**

   El *conducto auditivo* externo de la oreja conecta la parte exterior del oído con el oído interno. Aunque en este ejercicio lo mencionamos, no se ve en esta vista de la oreja y por lo tanto no lo dibujaremos.

   El segundo dibujo de la figura 17-10 muestra las cuatro partes de la oreja que dibujaremos. Cada una tiene un nombre

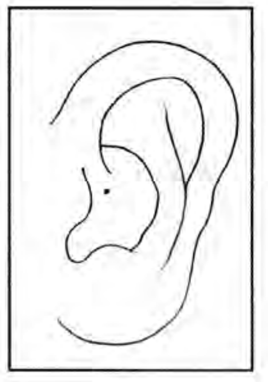


Figura 17-10: Simplificar la forma compleja de la oreja de un bebé.

específico, el cual no será necesario memorizar. Sin embargo, sí necesitaremos saber a qué se refiere cada una.

- **El lóbulo pequeño (1):** Esta pequeña área redonda se conecta con la parte de la cara y recubre la entrada del conducto auditivo. Por el frente, se une con la perilla de la oreja.
- **El borde exterior (2):** Es el perímetro exterior del borde de la oreja que se une con la perilla de ésta, atrás de la oreja.
- **El borde interior (3):** Este borde más pequeño rodea la entrada al conducto auditivo por detrás.
- **La perilla de la oreja (4):** Es la parte no cartilaginosa de la oreja, donde se usan los aretes.

3. **Aclarar las líneas esbozadas con toques suaves del limpiatipos y redefinir las formas de la oreja con líneas limpias (ver el tercer dibujo de la figura 17-10).**

   Al definir más detalladamente la forma de las líneas de la oreja, doy personalidad a la misma. Así, el perímetro interior del borde exterior de la oreja se curva hacia la apertura del conducto auditivo, en el frente, y el perímetro exterior del borde interior de la oreja se traslapa con el borde exterior de la oreja, muy cerca de la perilla de la misma. Con una línea curva también uno el lóbulo pequeño con la perilla de la oreja.

4. **Con paciencia y con un lápiz HB, sombrear las formas de la oreja.**

   Ver el tercer dibujo de la figura 7-11, que denota los brillos definidos en los bordes interior y exterior de la oreja, y en la perilla. Nótese que detrás del lóbulo pequeño el sombreado

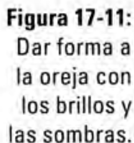





Figura 17-11: Dar forma a la oreja con los brillos y las sombras.

es muy oscuro. Aquí se encuentra el orificio de entrada al conducto auditivo.



En el primer y tercer dibujo de la figura 17-11, la vista de ambas orejas es de tres cuartos. Nótese la diferencia entre las formas de ambas. Muchos expertos sostienen que las orejas son tan únicas como una huella digital, por lo que no existe un par igual a otro. El segundo dibujo muestra una vista de frente de la oreja de un bebé. En esta se denota claramente el orificio de entrada al conducto auditivo.

Con el pelo del bebé, menos es más

Desde una cabeza enteramente calva hasta una cabeza con mucho pelo (de tipo grueso, crespo o liso), el pelo en los bebés puede ser de diferentes clases. Reparemos en las diferentes clases de pelo que se muestran en los dibujos de este capítulo.



Cuando dibujemos el pelo de un bebé, debemos resistir la tentación de dibujar demasiado pelo. Para el pelo de los bebés, la expresión "menos es más" se aplica muy bien, pues dibujar demasiado pelo a un bebé puede hacerlo parecer de mayor edad.

En la figura 17-12 vemos seis caricaturas de bebés, cada uno con una clase de pelo diferente. Tomemos nuestros materiales de dibujo y ensayemos a dibujar otras caricaturas con tipos de pelo enteramente diferentes para cada una de ellas.



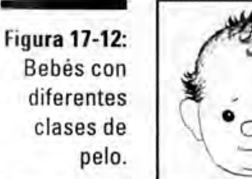






Figura 17-12: Bebés con diferentes clases de pelo.

Dar forma con los diferentes componentes de la cara y con el pelo

Observemos cómo se ven las diferentes partes de la cara y la cabeza de un bebé en el retrato de perfil de mi sobrino Colin, que se muestra en la figura 17-13.





Figura 17-13: Los ojos, la nariz, la boca, las orejas y el pelo se unen para conformar el retrato de un bebé.



Para los retratos de bebé, la luz tenue funciona muy bien. Hice este dibujo de una fotografía que tomé sin flash, cuando Colin miraba hacia una ventana con mucha luz. Este tipo de iluminación, que resalta la cara, acentúa la mirada introspectiva de Colin. Si bien el dibujo está hecho en tonos medios, he dibujado los ojos con tonos oscuros para hacerlos resaltar entre todo lo demás.

Proyecto # 17: Brandon, bebé



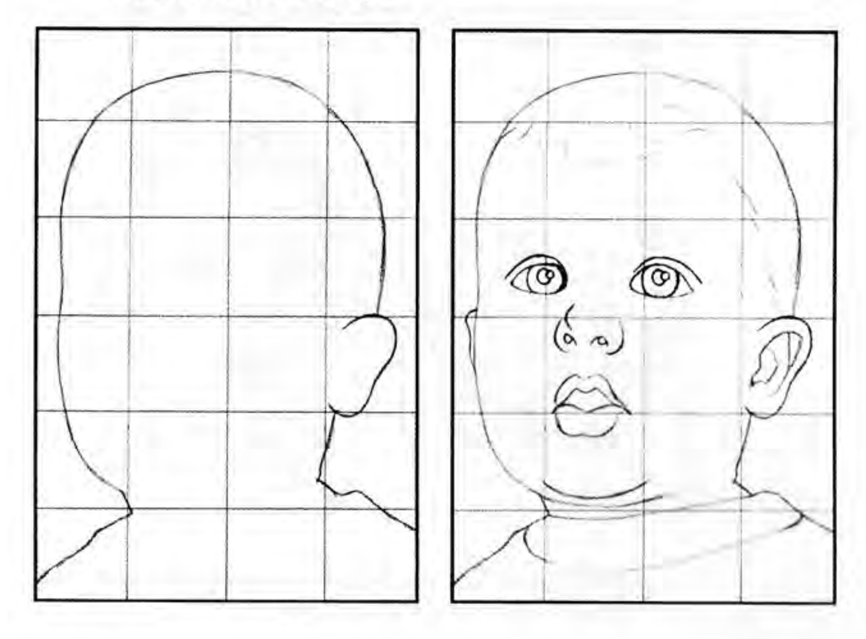
Es hora de hacer el retrato de la cara de un bebé. En este proyecto dibujaremos a mi hermoso nieto, Brandon. También se pueden usar estas instrucciones para dibujar otro bebé en una pose similar.

1. **Con el lápiz HB y la regla, dibujar un rectángulo y dividirlo en 24 cuadrados.**



Si hacemos los cuadrados de 5 centímetros, nuestro retrato será de 20 × 30 centímetros, que es un muy buen tamaño para este dibujo. Las líneas se deben dibujar levemente, con el fin de poder aclarar o borrar algunas de ellas más adelante.

2. **Esbozar levemente, cuadrado, con el lápiz HB, el contorno de la cabeza y la oreja.**



3. **Dibujar el contorno de los ojos y los párpados superiores con el lápiz HB.**
4. **Dibujar las tres figuras circulares para el iris, la pupila y los brillos de cada ojo.**
5. **Dibujar el contorno de la boca y la nariz.**
6. **Dibujar los detalles de la oreja derecha y la parte visible de la oreja izquierda.**
7. **Dibujar las dos líneas curvas que definen el doble mentón.**
8. **Dibujar levemente las líneas que definen el contorno exterior del pelo, con el lápiz HB.**
9. **Dibujar el contorno del suéter.**
10. **Borrar las líneas de la cuadrícula.**
11. **Comenzar a dar forma a la cara con el sombreado, desde la punta de la cabeza hasta llegar al mentón y el cuello.**
12. **Sombrear los lados y las ventanas de la nariz.**
13. **Sombrear levemente el blanco de los ojos y las cejas.**

Reparar en la sombra que se ve debajo de los párpados superiores. Nótese igualmente que ésta es más oscura en el área del párpado izquierdo (el cual se encuentra más alejado de la fuente de luz).





14. **Con el lápiz HB, dar forma con las sombras al iris, y con el lápiz 6B, dar forma a la pupila.**

    El iris es más oscuro en la parte donde está el brillo de los ojos, directamente debajo de los párpados superiores.

15. **Sombrear los labios, con el lápiz HB. Asimismo, oscurecer la apertura de la boca con el lápiz 2B.**

    Aunque es aceptable demarcar el contorno de los labios con la línea cuando apenas se está comenzando a dibujar, desde el punto de vista técnico esto es incorrecto. En la sección anterior en este capítulo, "Cómo dibujar la boca de un bebé", se demuestra cómo dibujar los labios sin estas líneas.

16. **Sombrear las orejas.**

    Para este proyecto simplifiqué la forma de la oreja. Para dibujar una oreja correctamente desde el punto de vista anatómico, referirse a la sección anterior en este capítulo, "Cómo dibujar la oreja de un bebé".

17. **Aclarar el contorno del cráneo con el limpiatipos y dibujar el pelo.**



    Menos será más cuando dibujemos el pelo fino y delgado de un bebé. Reparar en el pequeño mechón de pelo que se traslapa con la punta superior de la oreja. Nótese igualmente que el pelo se ve más oscuro del lado izquierdo. Dejar áreas en blanco para los brillos del pelo.

18. **Dibujar levemente el tejido del cuello del suéter y sombrear más que todo la parte izquierda del suéter.**

Capítulo 18

Cómo retratar niños

En este capítulo

- Cómo es la cara de un niño en sus diferentes etapas de desarrollo
- Cómo captar los rasgos característicos de la cara de un niño
- Cómo hacer el retrato de una persona joven

Muchos artistas encuentran dificultad para que un niño se vea en un retrato de la edad que es. Si proporcionáramos la cara con medidas adultas, terminaríamos por obtener el retrato de un adulto en miniatura, pues, en realidad, los rasgos faciales de un niño se diferencian considerablemente de los de un adulto.

En este capítulo veremos cómo cambia la cara de un niño a medida que pasa de la infancia a la adolescencia, y aprenderemos cómo aplicar esta información en un dibujo.

Cómo cambia la cara desde la niñez a la adolescencia

Tal vez lo más difícil de lograr para un artista es que un niño se vea en un retrato tan joven como es. Entender cómo cambia la cara de un niño en sus diferentes etapas de desarrollo nos ayuda a hacer retratos más verosímiles.

Cómo medir las proporciones de la cara de un niño

Durante el paso de la niñez a la adolescencia, la masa facial de un niño se desarrolla proporcionalmente más rápido que su masa craneal. (En el capítulo 17 hablamos sobre la masa craneal y facial.)

Sólo después de entrada la adolescencia, adquieren tamaño adulto las proporciones de la masa facial y la masa craneal.



La figura 18-1 muestra cuatro dibujos de línea de la cara de un niño, desde la tierna infancia (entre los dos y los cuatro años) hasta la adolescencia (de trece a catorce años). Para entender cómo se desarrolla la cara de un niño, se han dibujado tres líneas:

- ✔ La línea superior muestra la parte superior de la cabeza.
- ✔ La línea del medio indica en qué punto están los ojos.
- ✔ La línea inferior denota en qué punto está el borde inferior de la cara de un adulto.

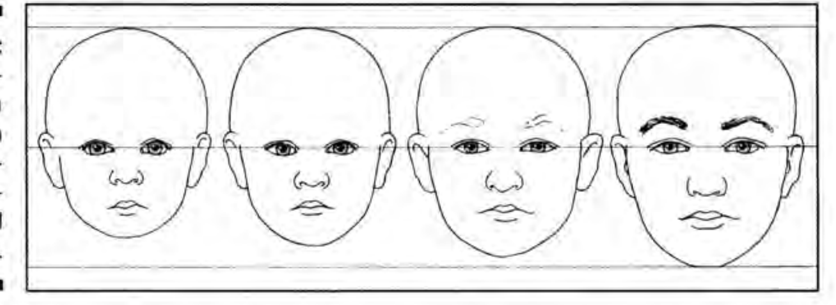


Figura 18-1: Las proporciones de la cara de un niño cambian a medida que el niño crece.

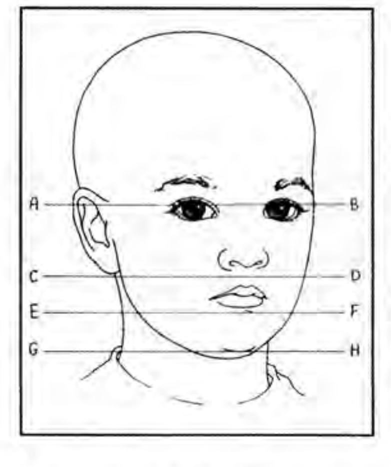


Aunque las leyes de proporción varían un poco para cada edad, se pueden aplicar unas reglas básicas para todas las edades. Nuevamente, basándose en la figura 18-1, tomar nota de las siguientes características:

- ✔ La mitad superior del iris se encuentra situada a un punto medio entre la parte superior de la cabeza y el mentón. Es un error común, cuando apenas se está empezando a dibujar, ubicar los ojos muy arriba en la cabeza.
- ✔ Las ventanas de la nariz en la cara de un niño se sitúan un poco más arriba del punto medio entre los ojos y el mentón.
- ✔ El borde inferior del labio inferior está un poco más arriba que el punto medio entre las ventanas de la nariz y el mentón.
- ✔ El ancho de la cabeza de un niño en su punto más ancho mide "cinco ojos".
- ✔ El ancho de la nariz mide aproximadamente el ancho del espacio entre los ojos.



Si bien las proporciones de la cara de un niño de cinco a siete años se parecen más a las proporciones de la cara de un bebé, llegando a la adolescencia, entre los once y los doce años, estas proporciones se parecen más a las proporciones de una cara adulta. (En el capítulo 19 hablo sobre las proporciones de la cara adulta.)



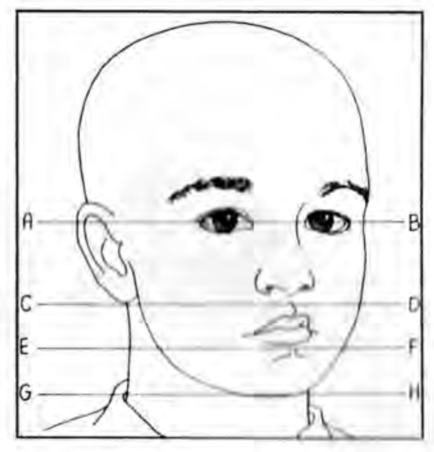


Figura 18-2: Cómo cambian las proporciones según la edad.

Tomar nota de las siguientes características en la figura 18-2:

- ✔ **La línea AB:** Está a un punto medio entre la punta superior de la cabeza y el borde inferior del mentón. Las orejas tocan por arriba esta línea. En los niños más jóvenes, los ojos se sitúan casi siempre por debajo de esta línea. En los niños mayores o preadolescentes, los ojos están más cerca del centro de esta línea.
- ✔ **La línea CD:** Se encuentra a un punto medio entre la línea AB y el borde inferior del mentón (o la línea GH). Ligeramente por encima de esta línea se ven la punta inferior de las orejas y la parte inferior de la nariz. En un niño mayor, sin embargo, la nariz está un poco más abajo en la cara y más cerca de la línea CD.
- ✔ **La línea EF:** Ésta se encuentra a un punto medio entre las líneas CD y GH. El borde inferior del labio inferior se sitúa por encima de esta línea. La boca de un niño mayor está a un nivel más bajo en la cara que la boca de un niño más pequeño.
- ✔ **La línea GH:** Demuestra a qué nivel se ve el borde inferior del mentón. En el preadolescente, la masa debajo del mentón ha desaparecido casi por completo y las facciones de la cara se han definido más.

Comparar las características distintivas de cada edad



Veamos las tres ilustraciones que se muestran en la figura 18-3 de mi hijo Ben cuando era pequeño. El tamaño del iris es casi igual en los tres dibujos. Los ojos de Ben, cuando estaba muy niño, parecen más grandes, porque el área del ojo que no comprende el iris es reducida (es decir, no se ve mucho de la parte blanca del ojo); las proporciones de la cara también son más pequeñas.

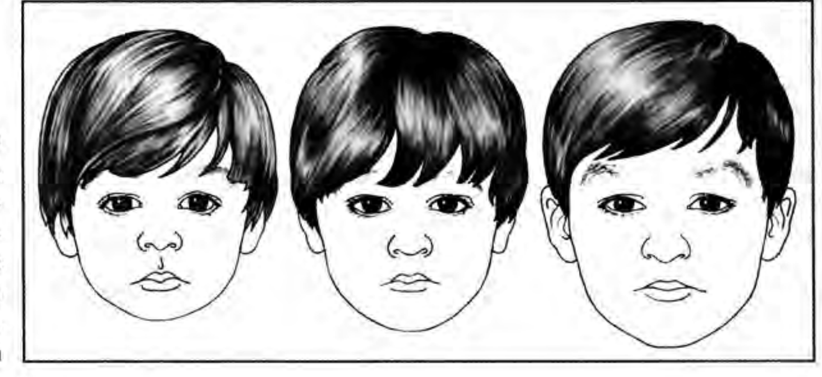


Figura 18-3: Cómo se definen las características físicas según la edad.

Además de verse los ojos más grandes en un niño y de tener éste una masa facial proporcionalmente más pequeña que la de un adulto, otras características también definen la edad:

- **Niño entre dos y cuatro años:** Las pestañas en un niño pequeño parecen ser más largas; las cejas son claras. Las mejillas son grandes y redondas, y el mentón es muy pequeño. Las proporciones de la cara se parecen a las de un bebé.

  Los ojos pueden ser el rasgo que mejor defina la edad de un niño. Después de los dos años, el iris en los seres humanos crece muy poco, por lo cual el iris de un niño pequeño es tan grande como el de un adulto. Cuando hago el retrato de un niño, me gusta dibujar el iris un poco más grande de lo que realmente es, con el fin de resaltar aun más esta característica.

- **Niño entre cinco y siete años:** Las facciones de la cara se agrandan y el espacio blanco de los ojos se ve más a medida que crece el niño (ver el segundo dibujo de la figura 18-3). El mentón se alarga y la forma de la cara se define más.



- **Adolescente (entre trece y catorce años):** Al llegar a la adolescencia, las proporciones de la cara de un niño son muy parecidas a las de un adulto. Veamos cómo son los rasgos característicos en un adolescente típico de catorce años, en los dos retratos (de frente y de perfil) que se muestran en la figura 18-4.

  La proporción entre la masa facial y la masa craneal de Mike, antiguo estudiante mío y amigo, es la de un adulto. La punta de la nariz es aún redonda, como la de un niño pequeño, pero el caballete de la nariz ahora está bien definido. Aunque el mentón y la quijada se siguen viendo redondos y continuarán desarrollándose, la manzana de Adán ya se nota y el pelo de la barba también se dejará ver muy pronto.




Figura 18-4: Con la adolescencia, cambian muchos rasgos de la cara.

Dibujar las facciones de la cara de un niño

Una vez entendemos cómo son las formas de las diferentes facciones de la cara de un niño, el retrato de la cara surgirá fácilmente, basado en estas partes.

Cómo dibujar el ojo de un niño



Aunque en esta vista el iris se ve redondo, su forma puede variar dependiendo del ángulo al que gira la cabeza, haciéndose más ovalada o cobrando la forma de una elipse. Muy rara vez el iris es perfectamente redondo.



1. Dibujar el contorno del párpado superior e inferior, el iris, y la esquina interior del ojo (ver el primer dibujo de la figura 18-5).

El párpado superior cubre la parte superior del iris. Dibujar las líneas levemente para poder borrarlas más adelante.

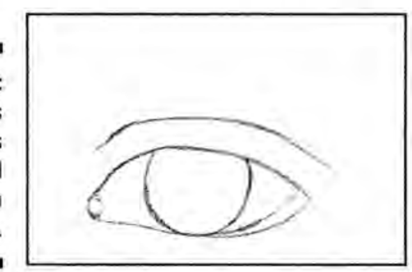
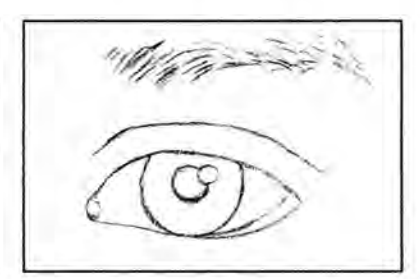



Figura 18-5: Dibujar las primeras líneas del ojo de un niño.



2. Esbozar las cejas levemente (ver el segundo dibujo de la figura 18-5).

Las cejas en un niño por lo general son bastante claras.

3. Dibujar la pupila y el brillo del ojo.

La distancia entre el contorno de la pupila y el contorno del iris debe ser igual en cada lado y abajo. Nótese que la pupila está más cerca del párpado.

4. Aclarar todas las líneas con el limpiatipos.

5. Sombrear el área alrededor del ojo.

Observar detenidamente cómo es el sombreado (figura 18-6). El sombreado de líneas cruzadas, con el que se detalla un área específica, transmite fuertemente la sensación de que el párpado superior se define con una línea en su parte superior.

6. Sombrear el iris y la pupila (ver el segundo dibujo de la figura 18-6).




Figura 18-6: Sombrear el ojo y el área alrededor y añadir las pestañas.

Las líneas con que se sombrea el iris parecen dirigirse todas hacia el centro; éstas son más oscuras en el área debajo del párpado superior y donde está el brillo del ojo.

7. Con el lápiz HB, dibujar sólo la mitad de la cantidad de pestañas que uno considera que tiene el ojo.



Una pestaña mal dibujada puede arruinar el dibujo. Cuando recién se está comenzando a dibujar, es muy común hacer las pestañas muy largas, muy rectas o muy gruesas. Observemos detalladamente las pestañas en el segundo dibujo de la figura 18-6. Nótese que crecen en sentidos diferentes, tienen largos diferentes y son curvas. Son más gruesas en la parte donde se tocan con el párpado superior e inferior, y nacen a partir de la punta exterior del ojo, no a partir del espacio blanco del ojo.

8. Sombrear la parte blanca del ojo en las esquinas y por debajo del párpado superior.

Al sombrear levemente el espacio blanco ojo debajo del párpado superior y a los lados, éste adquiere profundidad.



Un área se puede aclarar usando la punta afinada del limpiatipos y borrando con toques suaves del mismo. Igualmente, un área se puede oscurecer añadiendo más líneas con el lápiz.

Cómo dibujar la forma de la nariz de un niño

La forma básica de la nariz de un niño comprende una figura ovalada en el centro y dos figuras ovaladas más pequeñas a cada lado del óvalo principal.



1. Dibujar un óvalo grande con dos óvalos más pequeños a cada lado, como se muestra en el primer dibujo de la figura 18-7.

Los óvalos pequeños se ven entrecortados por el óvalo grande y están un poco más abajo que éste.

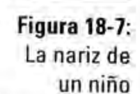
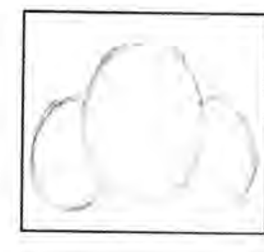
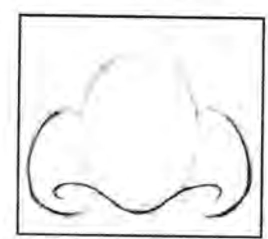
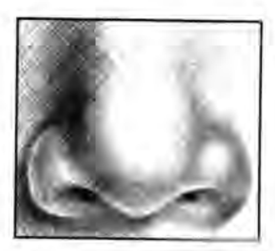





Figura 18-7: La nariz de un niño

2. **Añadir el contorno de la figura de la nariz y de las ventanas (ver la segunda ilustración de la figura 18-7).**
3. **Aclarar las líneas con el limpiatipos y basarse en el tercer dibujo para sombrear la nariz con líneas cruzadas.**

   Observar dónde se han dibujado los brillos y la luz reflejo, y cuáles son las partes en sombra. Ver en el capítulo 6 cómo sombrear una esfera con los brillos y la luz reflejo.

Dar forma a la boca en proceso de desarrollo

CONSEJO

CUADERNO DE BOCETOS

Como se ve en los dos dibujos a continuación, la forma del labio superior se define con tres figuras ovaladas, y la forma del labio inferior se define con dos figuras ovaladas.

1. **Dibujar las cinco figuras ovaladas que se ven entre la línea del labio, en el primer dibujo de la figura 18-8.**

   Dibujar levemente las líneas para poder borrarlas más adelante.

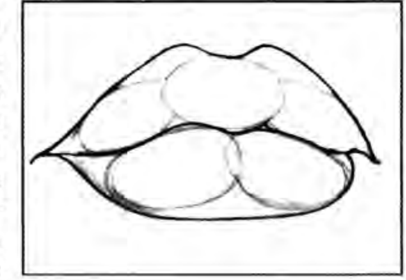



Figura 18-8: Dar forma a la boca de un niño con una serie de figuras ovaladas.

2. **Aclarar con el limpiatipos las líneas de los cinco óvalos.**
3. **Dibujar el contorno del borde superior e inferior del labio de modo que se toque con el perímetro de los óvalos.**
4. **Sombrear las cinco figuras ovaladas con el lápiz HB (como se demuestra en el segundo dibujo de la figura 18-8).**

   Asumiendo que la luz proviene de la derecha, observar cómo son los brillos de cada círculo. Ver cómo transformar un círculo en una esfera tridimensional en el capítulo 6.
5. **Oscurecer un poco más las áreas en el labio que no forman parte de los óvalos.**

Cómo cambia el cuerpo entre la niñez y la adolescencia

Cada niño se desarrolla a su propio ritmo, y las partes del cuerpo cambian más o menos en determinados momentos. Entre niños de la misma edad, encontraremos que la estructura del cuerpo varía para cada caso: algunos niños pueden ser de baja estatura; otros, altos; otros, regordetes; otros, flacos o fuertes.

El largo de la cabeza (sin incluir el pelo) se usa como unidad de medida para calcular la estatura del niño. Debemos recordar que la unidad de medida de una "cabeza" se incrementa a medida que el niño crece. A la edad de tres años, un niño mide cinco cabezas. (Ver más información sobre las proporciones del cuerpo de un bebé y de un niño pequeño en el capítulo 17.) Al llegar a la adolescencia, las proporciones del cuerpo joven son muy similares a las del cuerpo adulto. (En el capítulo 19 hablamos sobre las proporciones del cuerpo adulto.)

Al oscurecer así estas partes del labio, los círculos ovalados se destacan más.

6. **Sombrear con un lápiz oscuro (y no sólo dibujar con una línea) la apertura oscura de la boca.**
7. **Borrar con el limpiatipos las líneas que definen el perímetro de los labios, hasta que prácticamente no se noten.**

   Si las líneas que definen el contorno de los óvalos aún se ven, éstas se pueden borrar dando toques leves con la punta afinada del limpiatipos, hasta hacerlas desvanecer casi por completo.
8. **Emparejar el sombreado en los labios con variaciones tonales de líneas cruzadas (o líneas paralelas, si se prefiere).**
9. **Sombrear la forma de la cara alrededor de la boca.**

   Reparar en los diferentes valores tonales usados y en las áreas que se han dejado en blanco. Como la luz proviene de la derecha, el sombreado es más oscuro del lado izquierdo.

La oreja de un niño vista de frente



Las orejas de los niños son de diferentes formas y tamaños. Aunque las orejas son la parte de la cara más difícil de dibujar, éstas se

pueden simplificar en cuatro formas elementales para comprender mejor cómo están estructuradas. Muchos retratos se hacen vistos de frente. Con nuestros materiales de dibujo a la mano, seguir estas instrucciones para dibujar la oreja de un niño vista de frente:

1. **Dibujar una figura larga y ovalada (ver el primer dibujo de la figura 18-9).**



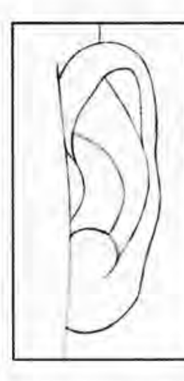



Figura 18-9: Analizar cómo es la oreja de un niño.

2. **Esbozar levemente las cuatro partes de la oreja (como se ve en el segundo dibujo de la figura 18-9).**

   Referirse al capítulo 17 para conocer cuáles son las diferentes partes de la oreja.

3. **Aclarar con el limpiatipos las líneas esbozadas y redefinir las formas de la oreja con líneas claras (ver la tercera ilustración en la figura 18-9).**

4. **Con paciencia y con un lápiz HB, añadir el sombreado de la oreja (ver el cuarto dibujo de la figura 18-9).**

   Los brillos de los bordes exterior e interior de la oreja se dejan en blanco, así como los del lóbulo pequeño y la perilla de la oreja. Reparar en la sombra oscura que se ve detrás del lóbulo pequeño, la cual denota la ubicación del orificio de entrada del conducto auditivo.

Cómo hacer el retrato de una persona joven

CONSEJO

Observar detalladamente a la persona que queremos dibujar nos ayuda a formarnos una idea de cómo quisiéramos que fuera nuestro dibujo. Además de captar los rasgos de la cara correctamente, un retrato puede reflejar aspectos adicionales, tales como la esencia de la personalidad del niño o conceptos propios de la imaginación del artista. Nuestro retrato podrá captar el parecido del niño adecuadamente y ser además un retrato interesante si tomamos en consideración estos aspectos:

- ✔ Proporcionar adecuadamente los rasgos de la cara en relación con la forma y el tamaño de la cabeza.
- ✔ Proporcionar el tamaño y la forma de los rasgos de la cara con respecto a los espacios de la cara.
- ✔ Identificar y captar en el dibujo los rasgos característicos de la cara de la persona joven.
- ✔ Escoger el tipo de iluminación que mejor resalte la contextura física de la persona, su personalidad, y su edad. Por ejemplo, el retrato de un niño joven tal vez requiera de una iluminación tenue.
- ✔ Reparar en aspectos de nuestro sujeto tales como las expresiones naturales de la cara y su postura. Ésta última puede ser, por ejemplo, el ángulo en que inclina la cabeza cuando está de pie o sentado.
- ✔ Escoger elementos adicionales para la composición, que reflejen la personalidad o los intereses del niño, tales como la ropa, un peinado especial, o un juguete. Un cuadro puede convertirse en una obra de mayor trascendencia artística si incluimos objetos capaces de definir aun más la personalidad del niño.
- ✔ Captar la textura del pelo del niño —el cual puede ser largo o corto, claro u oscuro, o liso o crespo—, así como los rasgos característicos de su peinado. Recordar que incluso el pelo largo debe dibujarse con líneas curvas que obedezcan a la forma y el contorno de la cabeza.

Veamos el retrato de la niña tan hermosa que se muestra en la figura 18-10, el cual dibujé de la imaginación, a raíz de haber visto a esta niñita mirarme tímidamente, apegada a su mamá, cuando yo hacía el mercado una vez. (En el capítulo 12 vemos cómo dibujar de la imaginación.) Seguramente no he captado bien los rasgos de la cara, pero esto no es lo más esencial en el dibujo. Yo quería captar su expresión tímida y curiosa. Recuerdo cómo inclinaba la cara, con sus ojos grandes e inocentes, y sus dos colitas de caballo. Por cierto, cuando le sonreí, ella también me sonrió.



Figura 18-10: Cómo captar el parecido en un retrato teniendo en cuenta diferentes aspectos.

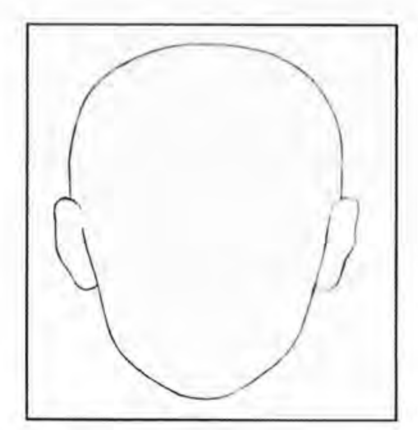
Proyecto # 18: El retrato de Annie

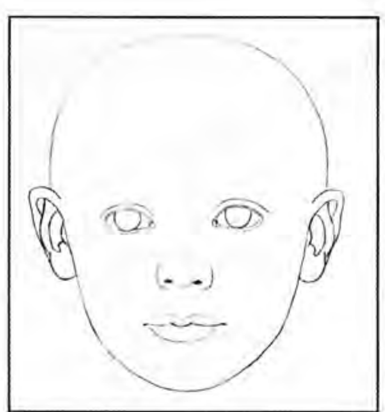
CUADERNO DE BOCETOS

Combinando los ojos, la nariz, las orejas, el pelo y la boca, podemos llegar a hacer el retrato de una cara. Es hora de hacer el retrato de Annie, que tiene siete años. Usar un papel de formato vertical y trabajar con los lápices que se prefiera. Recordar que las líneas deben dibujarse suavemente para poder borrarlas después.

1. **Dibujar levemente el contorno de la cabeza y las orejas.**

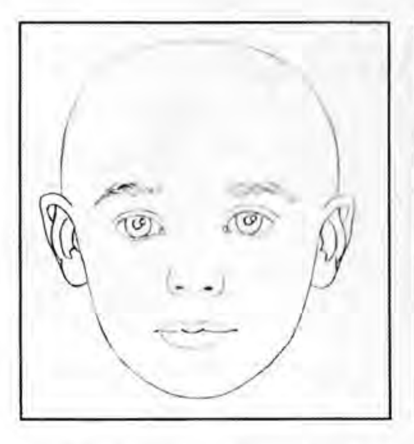
   La forma de la cabeza se parece a la forma de un huevo, aunque es un poco más pequeña. Las orejas están un poco más abajo que el punto medio entre la punta de la cabeza y el borde del mentón.





2. **Dibujar el contorno de los ojos, la nariz y la boca de Annie.**
3. **Dibujar el detalle de las orejas.**

   La oreja es muy compleja y es aun más difícil de dibujar que el ojo. En la sección anterior en este capítulo, "La oreja de un niño vista de frente", se muestra cómo dibujar una oreja.





4. **Dibujar cada una de las pupilas y los brillos del ojo dentro del iris.**
5. **Dibujar las cejas siguiendo el sentido en que crece el pelo.**
6. **Dibujar el contorno del pelo.**

   El contorno del pelo está por encima del contorno del cráneo. Los mechones, de diferentes largos, lo hacen ver natural. Algunos flecos sobrepasan las cejas y las orejas. En los bordes, el pelo se ha dibujado un poco desordenado, para darle un aspecto suave y natural.

7. **Borrar las partes del cráneo, las cejas y las orejas que deberían verse tapadas por el pelo.**

   En este punto tenemos un dibujo de línea (o del contorno) de la cara. Si quisiéramos hacer una caricatura o un dibujo para una tira cómica, podríamos dejar nuestro retrato como está. Sin embargo, si queremos hacer un retrato más realista, necesitaremos seguir leyendo.

8. **Sombrear con líneas cruzadas las orejas, la nariz, el mentón y la cara.**

   La fuente de luz proviene de la derecha. Nótense las sombras que se han dibujado sobre la frente, por debajo del pelo. Al





sombrear estas áreas más oscuras con líneas cruzadas, se da la sensación de profundidad. (En el capítulo 7 se muestra cómo sombrear con líneas cruzadas.) El sombreado de las mejillas y la quijada no se extiende hasta el borde de la cara.

9. **Dibujar el cuello y sombrear con líneas cruzadas por debajo de la quijada.**

10. **Agregar el sombreado a los ojos.**

    Referirse a la sección anterior en este capítulo, "Cómo dibujar el ojo de un niño", que demuestra detalladamente cómo dibujar el ojo.

11. **Dibujar el detalle de los labios y la boca.**

    El contorno de los labios no se define con la línea. El sombreado de los labios se hace siguiendo los pliegues, así como en sentido perpendicular a la apertura de la boca. La parte de los labios junto a la apertura de la boca y la parte de la boca que está en sombra son las áreas más oscuras. Nótese que con el sombreado más tenue y las áreas en blanco de los labios se logra dar forma a éstos.

12. **Dibujar el pelo.**

    Para el pelo se usan diferentes tonos: desde el blanco de los brillos, hasta el negro de las sombras más oscuras. La parte más oscura del pelo se ha dibujado con líneas paralelas de diferentes largos y de diferente densidad.

13. **Con el lápiz HB, dibujar pelos sueltos y finos entre el flequillo y por entre el contorno exterior de la cabeza.**

    Revisar el dibujo y hacer cualquier otro cambio que se requiera. Firmarlo, escribir la fecha por el reverso y darse uno un buen abrazo.

Capítulo 19

Las diferencias entre las caras adultas

En este capítulo

- Comparar las diversas características de la cara y la cabeza de las personas adultas
- Hacer un retrato con las diferentes partes de la cara y el cuerpo

Si todos en este planeta fuéramos iguales, seríamos una especie muy aburrida para mirar. Por fortuna, cada cual tiene características individuales, lo que nos hace muy interesantes como motivo de dibujo.

En este capítulo analizaremos diferentes clases de estructuras faciales y, a partir de varios dibujos, compararemos las diferencias anatómicas entre el hombre y la mujer. Será muy divertido ejercitar la mente al tiempo que practicamos dibujando.

Diferencias individuales

La cara de prácticamente todas las personas se compone de las mismas partes: dos ojos, dos orejas, una nariz y una boca. Sin embargo, aunque la estructura de la cabeza se parece en todas las personas, cada individuo es diferente, incluso los gemelos.



Cuando vemos a una persona, advertimos en ella rasgos particulares que definen su apariencia física, tales como el tamaño y la forma de la cabeza, la cara y las diferentes facciones; también advertimos el color del pelo, los ojos y la piel. Un artista también notará otros rasgos importantes de la cara y la cabeza: qué distancia separa los diferentes componentes de la cara, a qué ángulo se inclinan las líneas que definen el rostro y cómo se relacionan las diferentes partes entre sí.

Las diferentes formas de la cabeza adulta



En arte forense y en antropología, el cráneo de una persona puede revelar muchas cosas sobre ella: el sexo, aspectos sobre su estilo de vida, su origen étnico y, en ocasiones, la identidad misma de la persona, entre tantos otros datos.

Las figuras 19-1 y 19-2 presentan algunas formas de caras adultas vistas de frente y por mitades. Lo fascinante de esto es que las mitades superiores, que corresponden al cráneo, y las mitades inferiores, que corresponden a la cara, se pueden combinar de diversos modos para crear infinitas formas. Las líneas verticales corresponden a las líneas imaginarias de simetría. Con nuestros materiales de dibujo, probemos diferentes combinaciones de cráneos y cabezas; luego, no será sino añadir unas cuantas facciones y un poco de pelo, y tendremos diferentes tipos de personas.

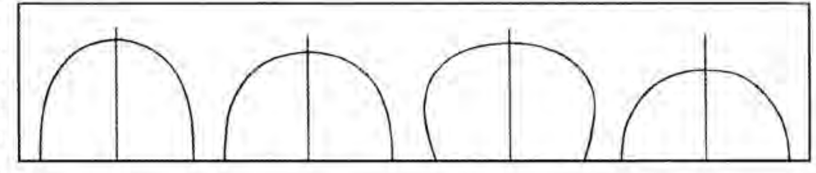


Figura 19-1: Comparar la vista de frente de diferentes cráneos de adultos.

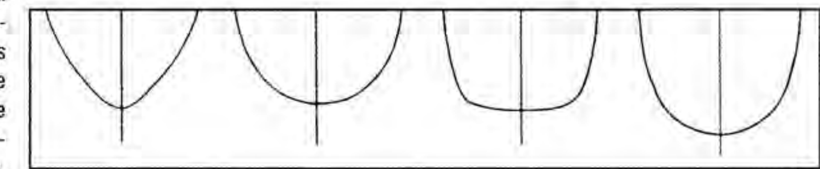


Figura 19-2: Analizar diferentes vistas de frente de caras adultas.



Si quisiéramos comparar las diferentes formas de cráneos que existen en el mundo, podríamos afeitarnos la cabeza y afeitar las de nuestros vecinos, amigos y familiares, y comparar la estructura de cada una. Sin embargo, dado que esto sería un poco complicado, podemos estudiar los diferentes retratos de las caras de las personas que aparecen en este capítulo y en el resto del libro. Tratemos de identificar cuáles formas en la figura 19-1 y 19-2 se asemejan más a las formas de estos retratos.

Vistas de perfil, una cara y una cabeza también se ven muy diferentes de otras. En una vista de perfil de la cabeza, el *ángulo facial* es el ángulo que se proyecta hacia arriba, a partir de la base de la dentadura superior y hasta la frente.



En la figura 19-3 se muestran tres dibujos de perfil, con el fin de ilustrar la variedad infinita de formas que pueden tener las cabezas de las personas. He utilizado líneas angulares para presentar los diferentes ángulos faciales. En el primer dibujo, el ángulo facial es casi vertical, mientras que en los otros dos se ve más inclinado.

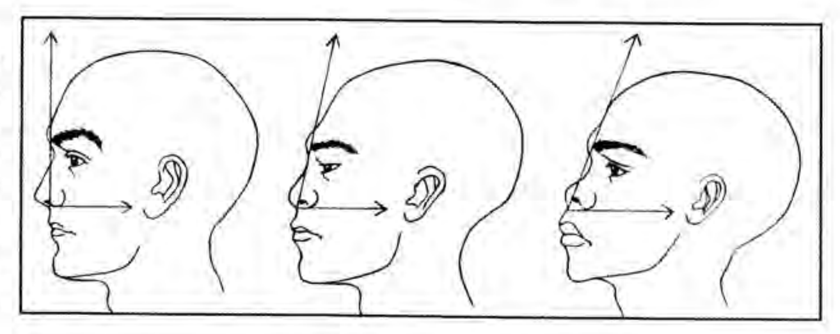


Figura 19-3: Identificar formas y ángulos faciales en diferentes cabezas.

Cuando veamos la televisión, vayamos al cine o estemos en medio de un grupo de gente, observemos el perfil de la cara y de la cabeza de las personas; observemos también el ángulo facial y la forma de la cabeza y del cráneo.

Diferencias entre el hombre y la mujer

La vista de lado y de frente de un hombre es muy diferente de la de una mujer.



En la figura 19-4, comparemos la vista de perfil de un hombre y una mujer, y tomemos nota de lo siguiente:

- ✔ El tamaño general de la cabeza y los rasgos de la cara de una mujer son más pequeños que los de un hombre.
- ✔ La frente de la mujer es más continua, redonda y recta que la del hombre.
- ✔ La prominencia de la frente que se crea por el hueso sobre el que crecen las cejas es más pronunciada en el hombre.

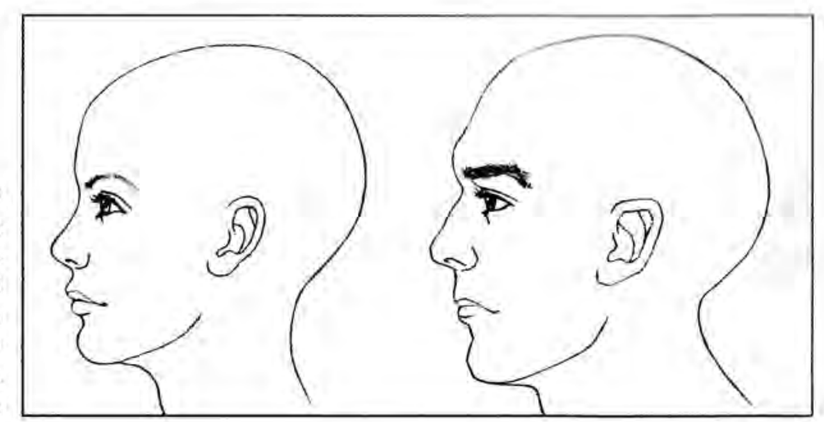


Figura 19-4: Las diferencias entre el perfil de un hombre y una mujer.

Mi hijo Ben mide 1,88 metros y pesa más de 90 kilos, y mi hija Heidi mide 1,67 metros y es de proporciones pequeñas. Como hermanos, tienen rasgos faciales parecidos, de modo que me han servido como modelos para ilustrar las diferencias más comunes entre las facciones de la cara de un hombre y una mujer.



Tomar nota de las siguientes características, al comparar los dos dibujos de la figura 19-5:

- ✔ El tamaño de la cabeza y las facciones de la cara, incluyendo las orejas, tienden a ser más grandes en el hombre.
- ✔ La mitad inferior de la cara de una mujer es proporcionalmente más pequeña que la de un hombre, dado que la quijada en la mujer tiende a ser más pequeña.
- ✔ Las facciones y la forma de la cara de una mujer se ven más redondas que las de un hombre porque, en general, los músculos y los huesos se recubren con más masa. La cara de un hombre se ve más angular debido a que los músculos y los huesos están recubiertos con menos masa y por eso se notan más debajo de la piel.
- ✔ El cuello del hombre es, por lo general, más grueso y muscular, y en el frente, debajo del mentón, se ve la manzana de Adán.
- ✔ Los labios de la mujer por lo general son más carnosos que los del hombre.
- ✔ Las cejas del hombre tienden a ser más pobladas, gruesas y oscuras.
- ✔ El mentón en los hombres tiende a ser más grande, cuadrado y pronunciado.

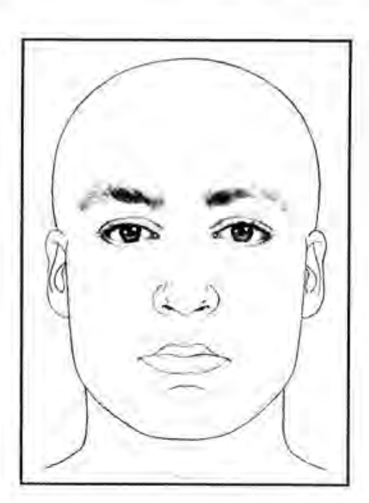



Figura 19-5: Comparar las facciones de la cara de mi hijo Ben y mi hija Heidi.

Reglas de proporción facial

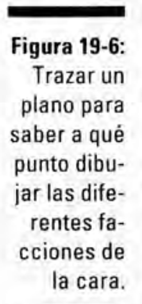
Existen varios tipos de reglas para medir las proporciones de la cara humana. Mi regla favorita es la que me cuesta menos trabajo de memorizar. Si el concepto de las tres mitades para proporcionar la cara de un bebé o un niño nos parece difícil (ver los capítulos 17 y 18), entonces "sufriremos" aun más con el concepto de dos mitades y tres tercios para proporcionar la cara de un adulto.

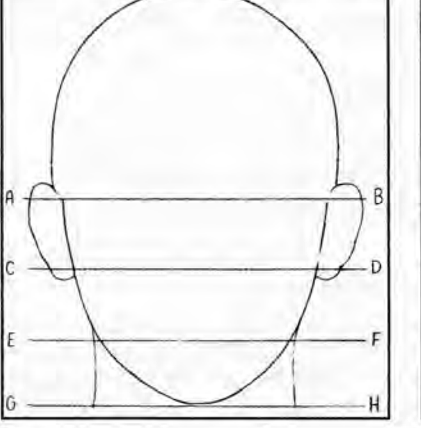


Si antes de hacer un dibujo trazamos un mapa para saber dónde irá cada elemento, nos será más fácil dibujar luego las facciones. Las siguientes guías se aplican para proporcionar los rasgos faciales masculinos y femeninos. Dibujar con las instrucciones según la figura 19-6 y preparar una cara y una cabeza para añadirle luego las facciones.

1. **Dibujar una figura ovalada (ver el primer dibujo de la figura 19-6).**
2. **Dibujar el contorno de las orejas aproximadamente a una distancia media entre la punta de la cabeza y el borde inferior de la cara.**
3. **Dibujar dos líneas horizontales y paralelas para demarcar la punta de la cabeza y el borde inferior del mentón.**
4. **Marcar la línea del borde inferior del mentón como la línea GH.**
5. **Medir y luego dibujar otra línea horizontal a un punto medio entre la punta de la cabeza y el borde inferior del mentón. Demarcarla como la línea AB.**

6. **Medir la distancia vertical entre las líneas AB y GH, dividirla en tres y demarcar estos dos puntos en el dibujo.**
7. **Trazar dos líneas horizontales más, CD y EF, por estos puntos, paralelas a las líneas AB y GH.**
8. **Identificar el nivel horizontal en la cara en que el cráneo es más ancho y dibujar las líneas verticales y paralelas IJ y ST para demarcar los puntos más anchos de la cara a cada lado (ver el segundo dibujo de la figura 19-6).**





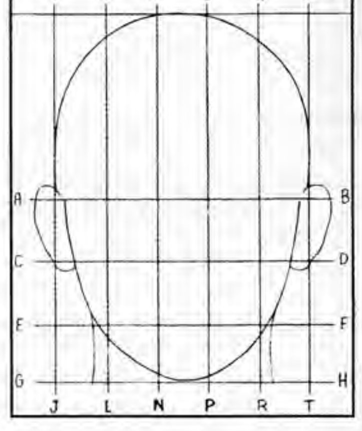


Figura 19-6: Trazar un plano para saber a qué punto dibujar las diferentes facciones de la cara.

9. **Medir la distancia horizontal entre las líneas IJ y ST.**
10. **Dividir esta distancia en cinco y demarcar los cuatro puntos en el dibujo.**
11. **Trazar cuatro líneas verticales y paralelas (KL, MN, OP y QR) por cada uno de los cuatro puntos.**



Basándonos en los dibujos del hombre y la mujer en la figura 19-7, veamos cómo situar los diferentes componentes de la cara:

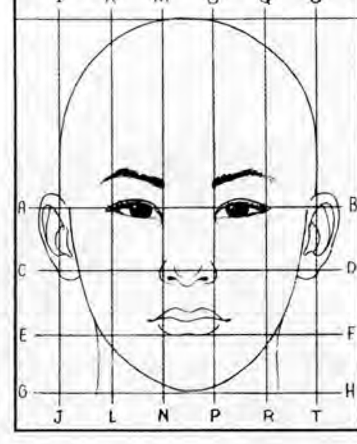
- ✔ La línea AB, situada a un punto medio entre la punta de la cabeza y el borde inferior del mentón (línea GH), denota el nivel al que están los ojos y la punta superior de las orejas.
- ✔ La parte inferior de la nariz y la punta inferior de las orejas se tocan con la línea horizontal CD.
- ✔ El borde inferior del labio inferior está sobre o ligeramente por encima de la línea EF.
- ✔ El ojo derecho está entre las líneas verticales KL y MN, y el ojo izquierdo está entre las líneas verticales OP y QR.

- ✔ La nariz se sitúa aproximadamente entre las líneas verticales MN y OP.

Observar las siguientes características en cada una de las caras en la figura 19-7:

- ✔ Las orejas miden aproximadamente el mismo largo que la nariz.
- ✔ La sección más ancha del cráneo mide cinco ojos.
- ✔ El largo de los ojos mide un cuadrado horizontal.
- ✔ Las comisuras de la boca se alinean verticales con el iris de cada ojo.

Cuando estemos con un grupo de gente adulta, estudiemos cómo obedecen a estas reglas las facciones de sus caras.



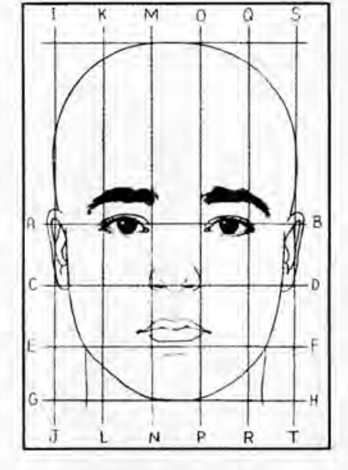


Figura 19-7: Ubicación de los elementos de la cara.

Cómo construir el retrato de un adulto

Para lograr el parecido de la persona en un retrato es esencial poder dibujar correctamente cada una de las facciones por separado. En un retrato ideal, las manos, los brazos e incluso el cuerpo entero juegan un papel importante en la composición. (El capítulo 10 trata sobre la composición.) El retrato también puede captar elementos particulares que reflejan la personalidad de la persona.

Cómo hacer un retrato

Lo primero que se debe determinar para hacer un retrato es qué tanto espacio en el papel ocupará el rostro de la persona.



En los dos dibujos de la figura 19-8, analicemos el tamaño de cada rostro en relación con el espacio que ocupan en el papel. El primer dibujo es un retrato de mi amiga Claudette. Para incluir el cuerpo entero en el espacio del papel tuve que reducir el tamaño de la cara a una proporción más adecuada. En el segundo dibujo, para hacer que la cara de Rob ocupara prácticamente todo el espacio en el papel, tuve que cortar una parte de su gorra.

Objetos relacionados con el modelo, tales como una gorra, un par de anteojos, su ropa o cualquier otro tipo de objeto personal, pueden contribuir a hacer el retrato más interesante. En el segundo dibujo de la figura 19-8, por ejemplo, no sólo he dibujado a Rob sonriendo sino que también lo he dibujado con su gorra y su chaqueta.





Figura 19-8: Determinar cuánto espacio ocupará el rostro de la persona en el papel.



Un rasgo tan simple como el ángulo al que está inclinada la cabeza del modelo puede realzar la composición, e incluso reflejar su personalidad. El fondo del retrato también puede usarse como medio para realzar la personalidad del sujeto.

En la figura 19-9 vemos a Benny, mi amigo y colega de tiempo atrás. El caos del fondo se contrasta con la expresión de la cara, que nos lleva a mirar, por encima de los rasgos físicos de Benny, dentro de la complejidad de su mente.



Figura 19-9: Resaltar la composición en el dibujo con el fondo y el ángulo de la cabeza.

La cara, los brazos y las manos en la composición

Los rasgos físicos de los adultos son siempre más grandes que los de los niños. En los adultos, el espacio blanco de los ojos se ve más, y como consecuencia, el iris parece ser más pequeño. (En el capítulo 18 vemos cómo dibujar un ojo.) La forma de la nariz de un adulto es más definida que la de un niño. Sin embargo, el sombreado se utiliza de la misma manera para darles forma (ver el capítulo 18).



Veamos cómo son los rasgos faciales en mis antiguos estudiantes y amigos de ahora, Claudette y Philip, que se ven en la figura 19-10. La luz sobre el perfil de Claudette ilumina y resalta la forma de la frente, la nariz, la boca y el mentón, frente a la parte de la cara de Philip en sombra. La luz fuerte también contrasta el sombreado de las facciones de Philip, en especial sus ojos, que tienen mucha vida. En este dibujo, la luz que proviene directamente de la fuente, la gama completa de valores tonales utilizados y la forma inusual de composición logran dar la sensación de que las formas de la cara son tridimensionales.

Incluso si llegásemos a dibujar una cara perfecta, necesitaríamos saber dibujar también el cuello, los brazos y las manos. Si evitáramos incluir estas partes del cuerpo en nuestras composiciones, terminaríamos por limitar la capacidad de expandirnos a nivel creativo y artístico.

En la figura 19-11 vemos a mi antiguo estudiante y actual amigo, Philip. Para este retrato, los brazos han sido un aspecto esencial de la composición. Mi intención ha sido la de contrastar su carácter



Figura 19-10: El modo de contrastar y disponer las diferentes partes de la cara en la composición hace aun más impactante el dibujo.

dócil —reflejado en la expresión de su rostro— con la expresión viril y fuerte que le confieren los brazos cruzados y tatuados. Nótense también las formas del cuello y cómo se conecta éste con la cabeza.

En la figura 19-11, el segundo y tercer dibujo del brazo de un hombre visto desde distintos ángulos muestra las formas que crean los huesos y los músculos. (Éstas son, por lo general, más visibles en los brazos del hombre que en los de la mujer.) Nótese cómo se conectan las manos con el brazo.

En el tiempo en que yo hacía dibujos de moda para una agencia de publicidad, hace muchos años, solía intentar que los modelos es-





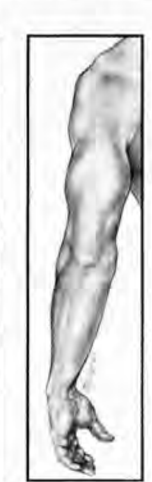




Figura 19-11: La posición de los brazos en un dibujo puede transmitir una emoción específica.

condieran las manos para no tener que dibujarlas. Finalmente decidí aprender a dibujar manos, y cuánto me alegra, pues las manos reflejan sobre una persona tanto como el mismo rostro.



El dibujo de un violinista podría ser muy aburrido si no se vieran las manos. En la figura 19-12 vemos dos manos tocando el violín. Mi intención aquí ha sido la de captar los detalles más específicos y el punto de tensión mediante el cual se crea el movimiento de la mano. He resaltado más las puntas de los dedos y el contraste entre los tonos claros y oscuros, con el propósito de atraer la mirada del espectador hacia las manos.





Figura 19-12: Con el dibujo de las manos tocando el violín se puede hacer sentir la música del instrumento.

Retratar a dos o más personas

Hacer un retrato con dos o más personas tiende a volverse más complejo debido a que las características de cada persona deben resaltarse individualmente. (Ver un retrato de dos personas en la figura 19-10.)

Podemos intentar diferentes métodos para resaltar ambas caras cuando se ven desde diferentes ángulos. Una opción es dar contraste y exagerar las formas de la cara utilizando diversos tipos de iluminación. En los retratos de varias personas, se puede hacer que los rostros se traslapen. También se pueden dibujar los rostros desde diferentes ángulos para acentuar las características específicas de cada persona y crear una composición interesante. Al planear un dibujo, es preciso recordar que una persona ubicada directamente en el centro de la composición le restará impacto a la misma.

En la figura 19-13 vemos al hombre de las manos de la figura 19-12. Es mi amigo Chris, el mejor violinista del mundo. (Bueno, tal vez estoy siendo un poco parcial.) En este dibujo sus manos son tan expresivas como su mirada maliciosa.



Figura 19-13: Cómo se resalta aun más el retrato de un músico mostrando sus manos expresivas.

Las proporciones del cuerpo adulto

Podemos decir que no existe un modelo de cuerpo ideal. Si así fuera, nos sería imposible apreciar la belleza individual de cada cuerpo. Los hombres y las mujeres tienen cuerpos de diferente forma y tamaño, los cuales se desarrollan de acuerdo con su código genético y las costumbres de vida que llevan.

El ancho de los hombros en un adulto mide aproximadamente tres cabezas. La estatura promedio de las mujeres es de seis y media a siete y media cabezas. El promedio de estatura en el hombre adulto es de siete a ocho cabezas.

A los 25 años, aproximadamente, la estructura ósea del adulto se ha desarrollado por completo. La estructura ósea de la mujer tiende a ser más pequeña que la del hombre. Su cuerpo también tiene más masa corporal, por lo cual se ve más redondo y relleno. En el hombre, el tamaño de los huesos tiende a ser mayor; los huesos y los músculos también se ven más debido a que los recubre menos masa corporal.

Proyecto # 19: Dibujar a Manisha

Ésta es Manisha, también conocida entre sus amigos como Anne. Aquí, la vista de la cara en tres cuartos resulta más interesante que una vista de frente o de perfil, debido a que en este ángulo se aprecia mejor la calidad tridimensional de las formas del rostro.

Para este proyecto no usaremos una cuadrícula como guía. Se pueden utilizar los lápices que se quieran. El procedimiento será el mismo que si estuviéramos dibujando el modelo real, en vez de dibujarlo del libro. No hay necesidad de angustiarse... Iremos paso por paso.



1. **Esbozar levemente el contorno de la cara, el pelo, la camisa y las facciones.**

   Para dibujar la cara correctamente en este ángulo, observar con cuidado a qué ángulo se ven las formas y cómo se relacionan éstas entre sí (ver el primero de los dos dibujos a continuación). La línea que define la frente, por ejemplo, es vertical, y aquélla que se ve entre el pómulo y el mentón es angular. Nótese igualmente que las líneas que definen las facciones son paralelas entre sí, pero angulares con respecto a la línea vertical de la frente.





2. **Aclarar con el limpiatipos las líneas esbozadas y redibujar un contorno más detallado de la cara y las facciones (ver el segundo dibujo).**
3. **Aclarar con el limpiatipos las líneas, nuevamente.**
4. **Redefinir el dibujo de la cara y agregar el contorno de los rizos del pelo (ver el primero de los dos dibujos a continuación).**





5. **Aclarar las líneas nuevamente (menos mal que existen los limpiatipos).**

6. **Sombrear los tonos claros y medios del pelo con líneas paralelas y el lápiz HB (ver el segundo dibujo).**

   Observar cuidadosamente en qué sentido se curvan las líneas y corregir el dibujo según se necesite. En el capítulo 8 se muestra cómo dibujar el pelo (y la piel de pelo) con sombras de líneas paralelas.

7. **Sombrear los tonos claros de la cara con líneas paralelas.**

   En la sección "Usar el sombreado en los dibujos", en el capítulo 7, vemos cómo diferenciar los valores tonales para dibujarlos con el sombreado.

8. **Sombrear los tonos medios y oscuros de la cara, el pelo y la camisa con líneas cruzadas y lápices 2B y 4B.**

   En el capítulo 7 vemos cómo sombrear con líneas cruzadas.





9. **Sombrear los ojos, la nariz y la boca.**

   Ver en el capítulo 18 maneras de sombrear estas partes de la cara.



Para hacer que los dientes se vean bien, éstos casi no se dibujan. Su forma la dan el sombreado de los labios, las encías y las sombras que se definen por la luz. Los dientes de atrás deben oscurecerse un poco más, dado que esta parte de la boca está en sombra.

Jamás se deben dibujar líneas entre los dientes para diferenciarlos porque esto los haría ver como un tablero de ajedrez. Hacer que los dientes se vean bien resulta difícil incluso para un artista hábil. No debemos afligirnos si no podemos dibujarlos bien al principio; con la práctica iremos mejorando.

Capítulo 20

Dibujar diversos tipos de caras

En este capítulo

- Divertirse con peinados alocados y expresiones faciales
- Ver una cara envejecer a lo largo de 70 años
- Dibujar caricaturas

Si una nave espacial repleta de extraterrestres llegara a aterrizar hoy en la Tierra, sospecho que los pasajeros se divertirían mucho con los seres humanos. Ningún programa de ciencia ficción en la televisión ha mostrado jamás un grupo tan diverso de individuos, con tantas caras y peinados diferentes.

En este capítulo mostraré algunos de los estilos de peinados que a mí más me gustan, así como una gama diversa de expresiones faciales divertidas. Igualmente veremos cómo un peinado puede cambiar por completo la apariencia de una persona. También analizaremos cómo ciertas características sencillas de la cara humana definen la edad, y veremos cómo dibujar la caricatura de alguien. Será difícil resistirse a dibujar varias de las caras divertidas que hay en este capítulo, y por eso necesitaremos tener nuestros materiales de dibujo a la mano.

Diversos tipos de caras y peinados

Cuando salgamos de compras, al parque o a cualquier lugar donde haya mucha gente, examinemos cómo son las caras y los peinados de las personas que nos rodean. Imaginemos que somos un extraterrestre que ve por primera vez nuestra especie. Observemos la forma en que los humanos hacen gala de individualidad. Tratemos de recordar algunas caras y peinados para registrarlos más tarde en nuestro cuaderno de bocetos.

Más pelo, menos pelo, sin pelo

Basta creer que lo hemos visto todo, para descubrir un peinado nuevo y diferente. Los peinados son una manera divertida de exhibir individualidad y creatividad. La figura 20-1 muestra algunos de mis estilos favoritos, de tres generaciones distintas.



Buscar los materiales de dibujo y dibujar en el cuaderno de bocetos los peinados que más nos gustan de la figura 20-1. Concentrarse en el detalle del pelo (o en su carencia), más que en la expresión de las caras. Observemos los peinados de la gente a nuestro alrededor y dibujemos cuantos podamos. Inventemos algunos y agreguémoslos a la colección en el cuaderno. Cuantas más texturas y peinados diferentes dibujemos, más habilidad adquiriremos.

Las expresiones de la cara

Creámoslo o no, somos expertos para advertir las emociones que se reflejan en la cara de personas como nuestros amigos o familiares. Con sólo mirar su rostro, por lo general, podemos saber cómo se sienten. Cuando nos relacionamos con una persona por primera vez, lo primero que nos habla de ella es la expresión de su rostro. Intuitivamente, tendemos a examinar el rostro de las personas con el fin de encontrar claves que nos demuestren quiénes son y cómo interactuarán con nosotros.

La próxima vez que nos encontremos entre un grupo de personas, observemos cómo los músculos faciales crean las diferentes expresiones. Intentemos transponer, en un dibujo, lo que vemos. También podemos inventar rostros caricaturescos y darles expresiones únicas.



He aquí una lista de nueve expresiones faciales. Comparar cada descripción con el dibujo correspondiente y tratar de analizar los componentes visuales que definen esa expresión:

- **Terror:** Los ojos se ven muy abiertos, las cejas se alzan y se curvan hacia arriba en el centro, en la frente se forman arrugas verticales y horizontales, y la boca a veces se abre (ver el primer dibujo en la figura 20-2).
- **Furia:** Los ojos se abren bastante; la frente desciende cubriendo parte de los párpados; las cejas se inclinan en el centro; aparecen arrugas horizontales y verticales en la frente; la boca se cierra y se estira, con las comisuras hacia abajo; el mentón se aprieta y sobresale hacia arriba (ver el segundo dibujo de la figura 20-2).

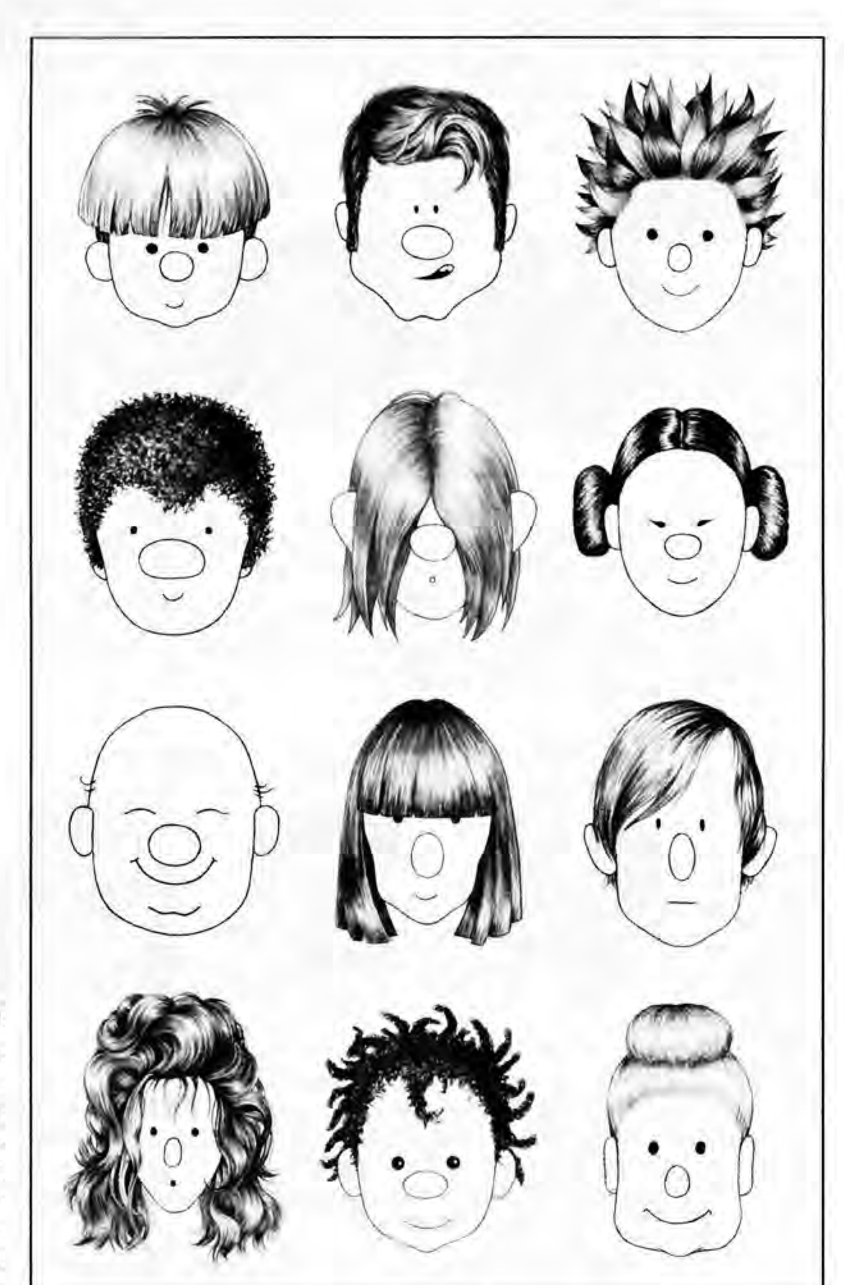


Figura 20-1: Doce peinados diferentes que abarcan tres generaciones distintas.

✔ **Tristeza:** Los párpados superiores se doblan hacia arriba y hacia el centro; las cejas se doblan hacia arriba y hacia el centro, formando arrugas verticales y horizontales en la frente; y las comisuras de la boca se arquean hacia abajo (ver el tercer dibujo de la figura 20-2).



Figura 20-2: Expresiones de miedo, furia y tristeza.

✔ **Repugnancia:** Los ojos se cierran parcialmente, las cejas se bajan en el centro, se frunce el ceño con arrugas verticales, aparecen arrugas horizontales entre los ojos, y el labio superior se alza despectivamente mientras que el inferior y el mentón se pronuncian ligeramente hacia arriba (ver el primer dibujo de la figura 20-3).



Figura 20-3: Caras que demuestran repugnancia, desconsuelo y felicidad.

✔ **Desconsuelo:** Los ojos se cierran y se arrugan a los lados; las cejas bajan hacia el centro; el labio superior se ensancha hacia abajo, sobre la boca abierta; en la parte inferior de la frente se forman arrugas verticales, y el mentón se tensa (ver el segundo dibujo de la figura 20-3).

✔ **Felicidad:** Los párpados superiores bajan, los dientes de arriba se destacan, las cejas se relajan, y la boca se curva hacia arriba y en dirección de las orejas (ver el tercer dibujo de la figura 20-3).

✔ **Éxtasis:** Los ojos se cierran, las cejas se relajan, la boca se abre grande, y la mayoría de la dentadura superior se destaca (ver el primer dibujo de la figura 20-4).



Figura 20-4: Caras que revelan éxtasis, seducción y picardía.

✔ **Seducción:** La parte superior de los párpados se cierra levemente, las cejas se levantan y los músculos de la boca traen los labios hacia delante.

✔ **Picardía:** Los ojos se entrecierran, la frente y cejas bajan y cubren parcialmente la parte superior de los párpados y la boca se estira hacia atrás (ver el tercer dibujo de la figura 20-4).

Cambiar la apariencia de la cara con diferentes arreglos de pelo

Las personas de espíritu aventurero, en todas las edades, exhiben peinados inventivos. Los jóvenes parecen volverse cada vez más imaginativos en cuanto a sus peinados. Otras personas dejan crecer su barba muy larga para hacer evidente su individualidad e impresionar con su apariencia.

Tal vez no sea tan evidente, pero la persona en los cuatro dibujos de las figuras 20-5 y 20-6 es la misma, mi amigo Rob, un hombre increíble, que actualmente está sacando su quinto título universitario. Mediante la magia del dibujo, él nos modela cuatro peinados y estilos diferentes. Éste es tan sólo un ejemplo de cómo las cualidades físicas de una persona pueden resultar engañosas para juzgar su personalidad.

El primer dibujo de la figura 20-5 muestra un peinado informal y una barba de aspecto natural. En el segundo dibujo, un corbatín de lunares, unos anteojos gruesos reparados con cinta pegante y un bigotico, junto con un cambio de peinado, crean una nueva personalidad.




Figura 20-5: Cómo cambiar la personalidad según el arreglo del pelo.

En la figura 20-6 se ilustran peinados y barbas populares pertenecientes a dos grupos de edades diferentes. En el primer dibujo, el joven de pelo rubio y largo, y barba gruesa, nos transporta al Woodstock de años atrás. El segundo dibujo muestra la misma persona con un peinado y barba inusitados. Claro está que para conservar su aspecto tendrá que pasar dos horas diarias arreglándose frente al espejo.

Como se observa con las figuras 20-5 y 20-6, la temática del retrato puede convertirse en algo muy divertido si utilizamos la creatividad. Consigamos varios modelos o fotografías de familiares y amigos, y dibujemos el parecido básico. (En los capítulos 17, 18 y 19 explico cómo elaborar un retrato.) Luego, experimentemos alterando la apariencia con peinados y barbas inusitados. Debemos tener en cuenta, sin embargo, que es posible que la tía María no recuerde nuestro cumpleaños el año entrante si la retratamos con una barba espesa...

¿Qué estás pensando?

Durante siglos, los artistas se han valido de las expresiones faciales para transmitir emociones en sus obras. Quizás conozcamos la *Mona Lisa* de Leonardo da Vinci. La inusual expresión de su cara ha dado lugar a muchas teorías para explicar la razón de ser de su sonrisa. Consigamos una foto de la Mona Lisa y tratemos de adivinar qué parece estar pensando y sintiendo.

Dediquemos un tiempo a investigar los retratos de varios artistas, ya sea en la biblioteca o en Internet. Estudiemos las diversas expresiones de los personajes y observemos qué características faciales utilizan los artistas para transmitir una emoción.

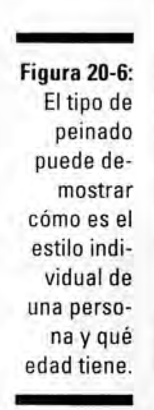
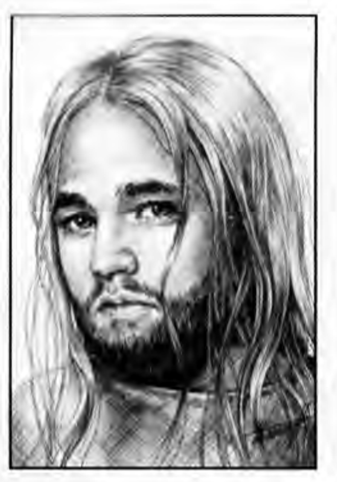


Figura 20-6: El tipo de peinado puede demostrar cómo es el estilo individual de una persona y qué edad tiene.




Las caras se transforman con el tiempo

Es divertido averiguar cómo nos veremos nosotros o alguien a quien conocemos de aquí a 20 o 50 años. Es casi como transportarse al futuro.

En esta sección, una serie de dibujos llevarán la cara de mi amigo Rob de los 14 a los 85 años (aunque su edad real está entre estas dos edades, más cerca de los 14). Yo uso la técnica de *regresión de edad* para rejuvenecerlo y la técnica de *progresión de edad* para envejecerlo.

Aunque para esta demostración uso una cara masculina, los principios básicos aquí expuestos también se aplican para las mujeres. Quizás queramos suprimir la manzana de Adán y la barba en los retratos femeninos. Estos retratos también pueden servirnos como referencia cuando hagamos otros retratos; asimismo, pueden sernos especialmente útiles si tenemos dificultades para captar con precisión la edad en el retrato de un adulto.

De los 14 a los 20



La figura 20-7 muestra los cambios faciales que un niño de 14 años experimenta al madurar y llegar a los 20. A los 14 años, la relación entre la masa facial y la masa craneal llega a su estado adulto. (Ver el capítulo 17 para más información sobre estos términos.)




Figura 20-7: El cambio en el desarrollo de niño a joven.

Algo de pelo facial (pelitos de durazno) se hace visible hacia los 14 años, aunque quizás necesitemos una lupa para verlo. Después de los 14, la persona comienza a perder la "masa de bebé" que suele hacer menos evidentes los músculos y las facciones de la cara.

A los 20, la quijada y el mentón se han afirmado y las formas del cráneo se hacen más notorias, especialmente la prominencia de las cejas. La punta de la nariz pierde su redondez y el hueso de la nariz se define. El cuello se engruesa y la manzana de Adán se torna más notoria. La novedad de tener pelo facial se vuelve rutinaria y afeitarse a diario se convierte en un tarea fastidiosa.

A los 30

A los 30, la cara de Rob ha madurado, convirtiéndose en la de un joven buen mozo. Comparar las figuras 20-7 y 20-8, y tomar nota de lo siguiente:

- ✔ La curva bajo las cejas se vuelve más pronunciada y, por lo tanto, los ojos parecen más hundidos.



Figura 20-8: Llegando a los 30.

- ✔ Las primeras señales de arrugas aparecen en la frente y alrededor de los ojos.
- ✔ La boca, el mentón, los pómulos y la quijada se reafirman y definen.
- ✔ El cuello se vuelve más grueso y muscular.

A los 45

A los 45, a medida que se acentúa la madurez, Rob comienza a perder pelo. Se le cae el pelo junto a las sienes y se le comienzan a ver entradas en la frente, al tiempo que le aparecen las primeras canas. Tómese nota de lo siguiente, según la figura 20-9:

- ✔ Se forman arrugas en la frente, alrededor de los ojos y en las comisuras de la boca.
- ✔ La estructura ósea alrededor de los ojos (el hueso orbital) se vuelve más pronunciada.
- ✔ El tejido carnoso alrededor y debajo de la mandíbula se torna blando y más pronunciado.
- ✔ El cuello se hace más pesado y en la parte de atrás aumenta la masa de la piel.



El proceso de envejecimiento no se ilustrará con precisión dibujando solamente líneas sobre la cara. Se demuestra el envejecimiento de una persona al ilustrar el cambio de las formas tridimensionales externas de la estructura ósea, así como la transformación externa

Figura 20-9: Los cambios en la cara a los 45.

de la piel, la grasa y los músculos que caen por la fuerza de la gravedad.

Podemos practicar con un pedazo de tela suave y gruesa. Imaginemos que la arruga es un doblez suave en la piel. Examinemos cómo es la cara de nuestros amigos o familiares más viejos y estudiemos cómo se forman las arrugas.

A los 60

A esta edad, las formas cambiantes de la cara de Rob transforman su apariencia en la de un hombre maduro.

- ✔ Su pelo canoso escasea en la frente y en las sienes. Muchos hombres se quedan calvos a los 60.
- ✔ Los ojos son más hundidos, y las arrugas alrededor y debajo de los ojos se vuelven más pronunciadas.
- ✔ La parte curva debajo del hueso de las cejas y en medio de los ojos se acentúa, así como la estructura interna de la nariz.
- ✔ Los músculos de la piel se tornan más blandos y los párpados superiores, las mejillas y las orejas se caen un poco.
- ✔ Puesto que los huesos del cráneo se vuelven más notorios, la estructura ósea de las cejas, los pómulos y el mentón se vuelve más prominente.
- ✔ Los lados de la quijada pierden definición a medida que los músculos alrededor de la boca, el mentón y la quijada se descuelgan hacia el cuello.

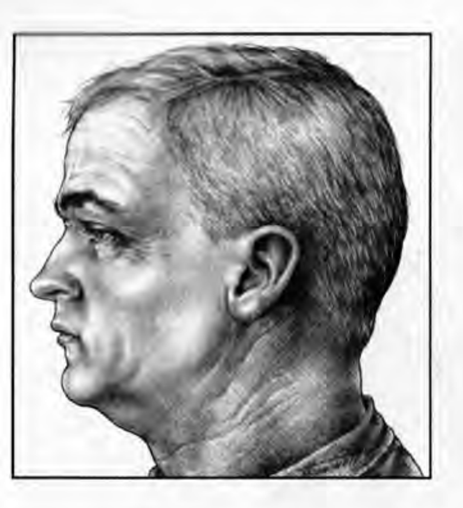


Figura 20-10: Cómo cambia la cara al llegar a los 60.

- ✔ El cuello pierde firmeza, aparecen arrugas profundas a los costados, y la piel de los músculos detrás del cuello se hace más notoria.

A los 85

A los 85, Rob no tendrá que mostrar identificación para obtener descuentos por mayoría de edad en los cines. Obsérvese la belleza de la plena madurez en la figura 20-11 y tómese nota de lo siguiente:

- ✔ El área de la cara que Rob puede lavar es mayor, ahora que bastante de su pelo blanco comienza a caer, escasea y se afina.
- ✔ Algunos pelos de las cejas se han alargado, y se ven desordenados y blancos, y un poco de pelo aparece en las orejas.
- ✔ Los ojos se hunden más y los párpados superiores caen también más.
- ✔ La estructura craneal se hace más evidente y las mejillas se hunden.
- ✔ Aparecen arrugas más profundas, especialmente en el cuello y alrededor de los ojos y la boca.
- ✔ Cuando Rob se sienta, su cabeza se inclina hacia atrás sobre el cuello.
- ✔ Las formas de la estructura interna nasal se hacen más pronunciadas y la nariz parece más larga.

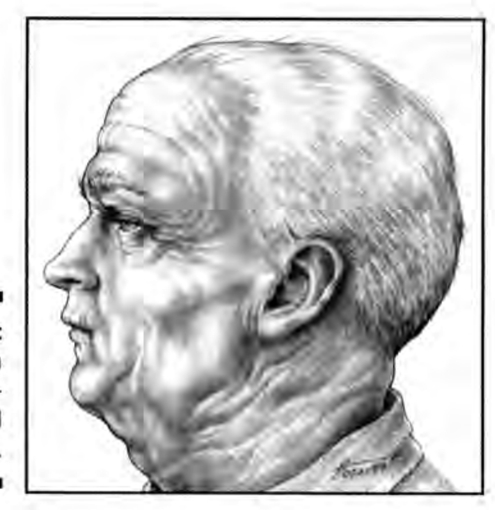


Figura 20-11: Llegar a la plena madurez a la edad de 85.

- ✔ Los labios se ven más delgados y aparecen arrugas verticales alrededor de la boca.

Caricaturización con caricaturas

Una *caricatura* es un dibujo que exagera las características faciales y distintivas de un individuo. Los caricaturistas se divierten mucho captando las características menos atractivas de las estrellas y otra gente famosa. En revistas y periódicos podemos encontrar cantidades de ejemplos diferentes de estilos caricaturescos.



Para hacer la caricatura de alguien se requiere de bastante habilidad, así como tener conocimientos sobre anatomía facial. Véanse las 12 caricaturas de la sección "Más pelo, menos pelo, sin pelo", así como los nueve dibujos de expresiones faciales en la sección "Las expresiones de la cara", en este capítulo. En todas estas caricaturas, los ojos aparecen aproximadamente en el punto medio de la cara, tal como se ve también en una cara real.

La curiosidad que me inspiraba saber cómo se verían ciertas personas como marionetas o muñecos dio lugar a mi estilo único de caricatura, al que yo me refiero afectuosamente como *caricaturrisas*, una palabra que no encontrará en el diccionario.



La figura 20-12 muestra dos ejemplos de este estilo alocado de caricatura. El primer dibujo está ligeramente basado en una de mis estrellas favoritas infantiles de cine. Gocé mucho inventando este





Figura 20-12: Las caricaturrisas son una manera divertida de retratar a alguien.

peinado único, así como la ropa. El segundo dibujo es mi gracioso amigo y artista Daniel, que aquí tiene una sonrisa burlona.



Buscar los materiales de dibujo para hacer la caricatura de una persona a quien conozcamos. Escoger una buena fotografía o conseguir un modelo que sea paciente. Si trabajamos con un modelo vivo, notaremos por qué las llamo caricaturrisas. Tomemos nuestro modelo (o fotografía) y el equipo de dibujo y sigamos estos pasos sencillos para poner en práctica nuestras habilidades caricaturescas:

1. **Observar el contorno general de la cabeza y la cara, y exagerarlos a medida que se dibujan.**
2. **Indicar levemente la posición de cada rasgo individual.**



Para hacer un retrato realista, captar las proporciones de cinco partes críticas del rostro nos permite hacer que el modelo se vea más real. Estos cinco espacios, al exagerarlos, sirven de guías para elaborar una caricatura que se parezca a la persona que se está dibujando. Tomar en cuenta lo siguiente:

- La distancia vertical desde la línea del cabello hasta las cejas.
- La distancia horizontal entre los ojos, desde un borde interno hasta el otro.
- El ancho de la cara desde el borde externo de uno de los pómulos hasta el borde externo del otro.

- La distancia vertical desde la base de la nariz hasta el borde superior del labio superior (ésta es la distancia más importante de la cara).
- La distancia desde el borde del labio inferior hasta el final del mentón.

Miremos nuestro modelo constantemente buscando aspectos únicos en sus rasgos que se puedan exagerar en el dibujo. Recordemos que esta misma persona podría llegar a hacer una caricatura de nosotros algún día, así que tengámosle consideración.



Al dibujar una caricatura podemos exagerar los rasgos prominentes. Si los ojos se ven distanciados, separarlos aun más. Si las cejas son pesadas, gruesas u oscuras, hacerlas aun más gruesas, pesadas y oscuras. Si el modelo tiene orejas, mentón o nariz grandes, dibujarlos aun más grandes. Si tiene poco pelo, se le puede poner menos; y si tiene mucho, se le puede poner más.

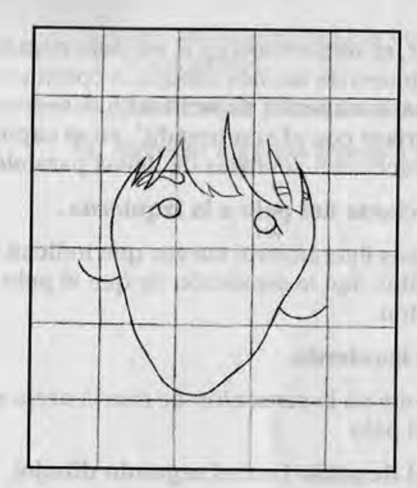
Proyecto # 20: Caricaturrisa de Kay

CUADERNO DE BOCETOS

Para este proyecto, veremos cómo dibujar la caricatura de mi encantador amigo y artista Kay, basándonos en la cara. De modo que calentemos la mano con que dibujamos y sigamos las instrucciones que vienen a continuación. Aunque tal vez prefiramos dibujar a mano alzada, igualmente proporcionaré una cuadrícula. Se pueden usar los lápices que se quiera; sin embargo, será importante dibujar suavemente para poder borrar unas de las líneas más adelante.

1. **Con la regla, dibujar un rectángulo y dividirlo en 30 cuadrados:**
   5 cuadrados a lo ancho por 6 cuadrados verticales (ver el primero de los dos dibujos a continuación).

   Mi dibujo de Kay es de 12 × 15 centímetros. Aunque he usado cuadrados de aproximadamente 3 centímetros, la cuadrícula se puede hacer con cuadrados más grandes. Si usamos cuadrados de 5 centímetros, nuestro dibujo será de 25 × 30 centímetros.
2. **Dibujar suavemente los mechones de pelo que cubren la mayor parte de la frente de Kay.**
3. **Dibujar el contorno de la cara.**
4. **Dibujar los ojos, las cejas y la parte inferior de las orejas.**





5. **Dibujar suavemente la nariz y la boca, tomando como referencia las proporciones de mi dibujo (ver el segundo dibujo).**
6. **Dibujar el pelo a los lados y en la parte superior de la cabeza.**
7. **Observar cómo son el cuello y los detalles de la ropa y dibujarlos.**
8. **Borrar cuidadosamente la cuadrícula del papel.**
9. **Con líneas de sombras paralelas, oscurecer la parte superior del fondo.**





Como podemos ver, el sombreado en el espacio negativo (o en el fondo) del primero de los dos dibujos a continuación es más oscuro en la parte superior derecha. (En la sección "Lograr los tonos de grises con el sombreado", en el capítulo 7, vemos cómo oscurecer con sombras de líneas paralelas.)

10. **Dibujar las líneas claras del pelo a la izquierda.**

    Obsérvense las líneas ligeramente curvas que indican la textura del pelo; éstas dan la sensación de que el pelo tiene una ligera ondulación.

11. **Sombrear la oreja izquierda.**

    La sombra de la oreja da la sensación de que la oreja está debajo y detrás del pelo.

12. **Dibujar el pelo del flequillo (ver el segundo dibujo).**

13. **Sombrear aun más el fondo, tomando en consideración que se va aclarando progresivamente hacia abajo.**

14. **Sombrear la cara con líneas paralelas.**

    La luz en este dibujo proviene del lado derecho. La sombra de la izquierda es más oscura que la de la derecha. Obsérvese la sombra que se proyecta de la nariz sobre la cara. La sombras dan la forma a las mejillas, los pómulos, el mentón y el áreas alrededor de la boca.

15. **Dibujar el contorno de las pupilas y los brillos en el iris de cada ojo.**

16. **Oscurecer el iris de cada ojo (ver el primero de los dos dibujos a continuación).**





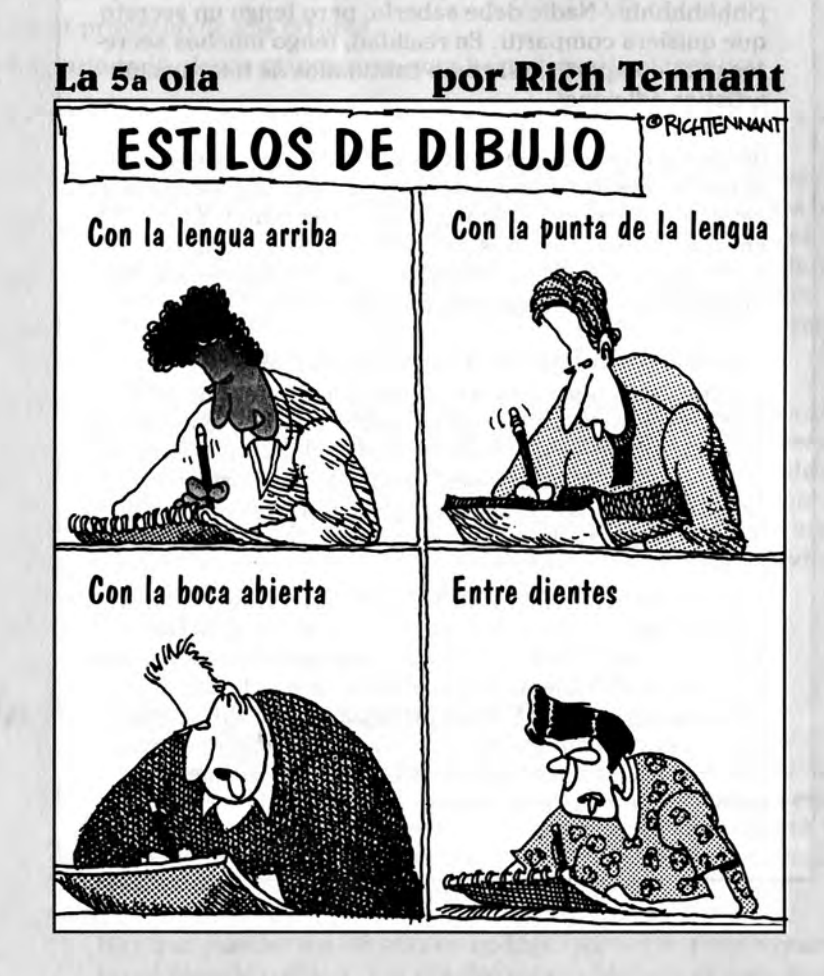
    Las tonalidades del iris en cada ojo son más oscuras del lado de los brillos.

17. **Con el lápiz 6B, oscurecer la pupila de cada ojo.**

18. **Agregar algunas líneas a las cejas.**

Parte V

La parte de los diez



En esta parte...

Es hora de ponernos cómodos, relajarnos y beber algo (*ginger ale*, desde luego), con buena compañía. ¡Shhhhhhhhh! Nadie debe saberlo, pero tengo un secreto que quisiera compartir. En realidad, tengo muchos secretos para compartir, así como cantidades de información artística adicional.

Incluso yo misma, que soy tan perfeccionista (tos y sonrisa), he cometido uno que otro error en ocasiones (quizás cientos de errores). Claro está que si en realidad nos encanta cometer errores, dañar nuestros dibujos por accidente o dejarlos arruinar (¡horror!), entonces no tendremos que considerar esta parte del libro.

Aquí comparto algunos de los incidentes más embarazosos que he vivido durante mi carrera artística, con la esperanza de que mis lectores puedan beneficiarse de estas experiencias. Ofrezco varias ideas para ahorrar tiempo, evitar frustraciones y expandir los horizontes artísticos. Incluso veremos cómo elaborar paso por paso una obra de arte de creación propia.

¡La cena ha terminado y es hora de jugar! Vamos a encontrarnos con un grupo de compañeros, entre ellos Harry, Riley, Sombra, Dodó y Dolly. Los diez proyectos adicionales y divertidos (de diversos niveles de habilidad) expandirán nuestras experiencias artísticas y nos abrirán el apetito para el dibujo aún más. También incluyo un capítulo que indica varias maneras de enriquecer nuestro nuevo amor, el arte del dibujo.

Capítulo 21

Diez recomendaciones, pistas y secretos

En este capítulo

- Sacar provecho de mis errores
- Lograrlo todo, desde planear una obra hasta firmarla al terminar

El viejo refrán reza: "Mejor prevenir que lamentar". Evitar tener accidentes, percances o desastres con nuestros dibujos es menos engorroso que tener que corregir el problema una vez ha ocurrido. Yo he aprendido muchas cosas a la brava, es decir, cometiendo errores. Claro está, algunos accidentes son inevitables en el proceso de adquirir nuevas habilidades, pero tengo la esperanza de que mis experiencias negativas puedan ser de ayuda.

En este capítulo doy sugerencias para evitar que los dibujos se dañen con el tiempo, así como para prevenir todo tipo de desastres y accidentes involuntarios. Igualmente, suministro cientos de consejos sobre diversos temas, incluyendo cómo se puede firmar una obra, cómo dibujar con cuadrícula, cómo usar eficazmente los borradores, cómo hacer dibujos simétricos, así como un método secreto para lograr texturas desconocidas.

Instalar las primeras defensas

Yo he echado a perder dibujos debido a errores tontos ¡que eran fácilmente evitables! Por fortuna, no he cometido el mismo error dos veces. No puedo garantizar que no cometeremos algunos errores de invención propia, pero escuchar mis consejos al menos ayudará a no repetir los errores que yo cometí.

Hay que guardar los dibujos en un lugar seguro cuando hayamos terminado de trabajar. Las marcas rojas y blancas de crayola son

casi imposibles de eliminar de un dibujo de grafito que un niño de dos años ha usado como libro de colorear (hablo por experiencia propia).



Necesitamos una superficie especial para cortar el papel de dibujo. Nunca debemos colocar sobre esta superficie un dibujo terminado. Si por accidente cortamos en dos un bello dibujo terminado, éste se convierte en papel de desperdicio.

Jamás coloquemos una taza de café (u otra bebida) sobre nuestra superficie de dibujo. Cuando un perro de cien kilos oye el timbre de la puerta y corre de un lado del cuarto al otro y en el acto se tropieza con la mesa de dibujo, terminamos con una mascota mojada en lugar de un bello dibujo.

Proteger contra manos

Las manos humanas son el peor enemigo de un dibujo. No hay nada más frustrante que tratar de limpiar un dibujo que está manchado o sucio con tierra o aceite. Después de haber dañado muchos dibujos, ahora tomo precauciones para impedir que esto me ocurra.



Coloquemos siempre una hoja de papel limpio debajo de las manos al dibujar. Cada vez que trabajemos en una nueva sección del dibujo, no olvidemos mover el papel para que permanezca siempre debajo de la mano. Esto evita mancharlo y lo protege al mismo tiempo de los aceites de la piel.

Manipulemos el dibujo por los bordes. No toquemos (ni permitamos que nadie más toque) la superficie de nuestro papel de dibujo a menos que sea absolutamente indispensable, aun antes de comenzar a dibujar. Los aceites naturales de la piel humana o la mugre en las manos pueden dañar el papel. Quizás no se note inmediatamente, pero después de algunos meses (o quizás años) comenzarán a aparecer en el dibujo manchas amarillentas.



Antes de mostrarle un dibujo a otra persona, advirtámosle cuán delicado es y cuán fácil es arruinarlo si ella lo toca. Luego, vigilemos a esa persona MUY de cerca, ¡en caso de que se le olvide! Es sorprendente cuántas personas, al conversar sobre un dibujo, estiran la mano para señalar algo y recorren el dibujo con los dedos. Estas manchas, grandes y feas, son casi imposibles de eliminar.

Comprender el tema de la conservación

El uso de materiales de conservación protege nuestros dibujos del desgaste y el deterioro. Según mi experiencia, bien vale la pena pagar un poquito más para procurar materiales de arte de alta calidad, especialmente papeles.



Cuando salgamos en busca de papeles o cuadernos de dibujo, tomémonos el tiempo necesario para leer o preguntar sobre las cualidades del papel. Si el papel no está libre de ácido, no lo compremos. El papel periódico, por ejemplo, no es un papel libre de ácido y se torna amarillo y quebradizo rápidamente al exponerlo a la luz.

No guardemos los dibujos de tal modo que estén en contacto con cinta transparente o cartón corrugado. Ambas cosas pueden decolorarlos o causarles daño permanente en pocas semanas.

Si enmarcamos algunos dibujos, asegurémonos de que tanto el material del marco como el del respaldo estén libres de ácido. Los dibujos siempre deben estar enmarcados bajo vidrio. Si vamos a enmarcar un dibujo que de verdad nos gusta, es recomendable usar vidrio de conservación, el cual se encuentra en la mayoría de las marqueterías. Mejor aun, si tenemos los medios, es mejor hacerlo enmarcar profesionalmente.

Colgar un dibujo en donde reciba luz solar directa, no importa cuán protegido esté, podría deteriorarlo. Es mejor andar seguro que lamentarse después.

Usar fijador con atomizador

Al terminar completamente un dibujo, podemos protegerlo de las manchas accidentales aplicándole un fijador con un atomizador. Yo he utilizado el mismo producto, llamado fijador manipulable, por más de 20 años. Aun después de tantos años mis dibujos permanecen intactos y la superficie del papel no se ha tornado amarillenta con el tiempo (claro está que solamente uso papeles y tablas libres de ácido).

Conviene aplicar el fijador en un lugar bien ventilado. Yo casi siempre salgo afuera para fijar mis dibujos terminados.



No apliquemos el fijador hasta que el dibujo esté completamente terminado. Las instrucciones en la lata dicen que se puede borrar después de haber aplicado el fijador, pero a mí esto no me ha fun-

cionado bien. También dicen que se puede trabajar encima del fijador. No obstante, yo encuentro que el fijador cambia la textura del papel, y el grafito, en especial, no se adhiere tan bien a la superficie una vez que ha sido aplicado el fijador.



Hay que leer las instrucciones con cuidado. Resulta mejor aplicar dos o tres capas delgadas de fijador sobre el dibujo en un lapso de diez minutos, que una sola capa gruesa en una sola sesión.

Dibujar texturas difíciles o desconocidas

Las texturas de algunos objetos tridimensionales son difíciles de traducir a un dibujo bidimensional. Por ejemplo, una concha marina o una madera desgastada por el agua.



Fotocopiar (o escanear e imprimir) una imagen en blanco y negro del objeto actual. Cuando veamos la textura en la superficie plana de un papel, nos será más fácil descifrar la manera de dibujarla.

Usar dos borradores eficientemente

Hay diferentes tipos de borradores, pero el borrador de vinilo y el borrador maleable pueden hacer cualquier tarea que necesitemos.



El borrador de vinilo funciona perfectamente bien para borrar grandes áreas y, a veces aun líneas oscuras, sin dañar la superficie del papel.

El borrador maleable es magnífico para aclarar las líneas burdas de un boceto. También se puede moldear en punta y utilizar para aclarar o borrar áreas muy pequeñas del dibujo. Cuando trabajamos en carboncillo o conté, el borrador maleable funciona a las mil maravillas para obtener áreas claras.

Proteger una foto de una cuadrícula

A las personas a quienes les gusta dibujar con cuadrícula pero odian tener que dibujar cuadrículas sobre las fotos, este consejo le servirá. En la mayoría de las tiendas de arte venden láminas de acetato transparente. Podemos dibujar cuadrículas de diferentes tamaños sobre estas láminas (yo prefiero las láminas transparentes a las esmeriladas). ¡Y lo mejor es que podemos reutilizar las láminas muchas veces!

Cuando llegue el momento de dibujar la cuadrícula sobre la foto, basta colocar la cuadrícula transparente sobre la foto y estaremos listos para dibujar. Esto resulta especialmente ventajoso cuando estamos trabajando con una foto que no queremos dañar.

Nunca dibujemos una cuadrícula directamente sobre una fotografía valiosa. Hagamos una fotocopia o reproduzcamos la foto en el computador y luego trabajemos con la copia.

Usar papel cuadriculado para dibujar cuadrículas



Para dibujar las líneas de la cuadrícula, peguemos una fotografía con cinta pegante, centrada, sobre una hoja de papel cuadriculado. En lugar de usar una regla para medir los cuadrados, basta conectar las líneas de los lados opuestos de la foto con una regla. *¡Voila!* Habremos logrado una cuadrícula muy precisa. A propósito, yo prefiero usar un bolígrafo de punta fina para dibujar las líneas sobre la fotografía.

Dibujar con simetría

Es increíble la cantidad de temas de dibujo que tienen que aparecer iguales (simétricos) a ambos lados. Si necesitamos que algo sea simétrico, ya sea una cara o un florero, dibujemos una línea muy leve en el centro de la hoja de papel antes de comenzar. Medimos visualmente los espacios a cada lado de esta línea para garantizar que el dibujo final salga simétrico. Podemos usar una regla para medir las diferentes secciones y así lograr mucha precisión.

Firmar como un artista

Es muy divertido desarrollar una firma única y creativa para nuestros dibujos. Lo primero que tenemos que decidir es qué nombre queremos usar — solamente el nombre de pila o también el apelli-

do y el segundo nombre, todos los nombres, o incluso un seudónimo. Yo uso mi apellido, Hoddinott, porque no es común y me gusta su aspecto en forma de firma. Al decidir qué nombre usar, hay que ponerlo a los dibujos terminados.

Hay que dedicar algún tiempo a experimentar con las letras del nombre hasta lograr una firma creativa que sea fácil de usar.



El mejor lugar para firmar un dibujo es la esquina inferior derecha o la inferior izquierda. Al principio conviene escribir suavemente; si nos gusta la ubicación, se oscurece la firma.

Escribir el nombre demasiado grande distrae la atención del dibujo. Por otro lado, si hacemos la firma muy pequeña, será difícil de leer.



Para firmar es recomendable usar el mismo medio en que hemos elaborado nuestros dibujos. Por ejemplo, si el dibujo es en carboncillo, firmemos en carboncillo.

Capítulo 22

Diez pasos para completar un dibujo

En este capítulo

- Planeación, organización e inicio del proceso creativo
- Planteamiento del boceto inicial y desarrollo de los detalles
- Elaboración del dibujo desde las sombras hasta finalizarlo

Algunos artistas terminan un dibujo en pocos minutos. Otros, como yo, pueden dedicarle varios días a un solo proyecto. Con el tiempo, el proceso de crear un dibujo de principio a fin se vuelve una cosa de instinto. Pero hasta que eso ocurra, aquí propongo una lista útil, una serie de pasos que nos servirán para realizar esas primeras obras maestras.

Decidir el plan de acción

Lo primero primero es ¡planificar! Aunque pueda parecernos raro, el hecho de dedicar cierto tiempo a planificar el dibujo cuidadosamente antes de comenzar puede ahorrarnos muchos problemas y frustraciones más adelante.

- ✔ **Escojamos un tema que nos agrade.** De lo contrario, es fácil aburrirse en la mitad del proyecto.
- ✔ **Escojamos un tema que nos parezca muy, muy sencillo.** Nos arriesgamos a tener una experiencia frustrante si escogemos un proyecto que exceda nuestras habilidades técnicas.
- ✔ **Si queremos trabajar basándonos en fotos, planifiquemos una sesión fotográfica del tema que vamos a dibujar.** Tomemos muchas fotografías desde diferentes ángulos y perspectivas.

Cuando trabajemos del natural, consideremos diversos factores como el tiempo, las condiciones de iluminación, la hora del día y el ángulo desde donde se ve el objetivo. El hecho de pensar sobre estos detalles antes de comenzar el dibujo puede ayudarnos a captar mejor estos aspectos del tema sobre el papel.

- **Panifiquemos el dibujo, el formato y el tamaño.** Decidamos si va a ser horizontal o vertical y si el formato que más nos conviene será rectangular, cuadrado, ovalado, circular u otro que armonice con el tema seleccionado.
- **Decidamos cuál medio y qué tipo de papel nos conviene más para el tema.** Si al principio dudamos, pidamos sugerencias a algún vendedor de materiales de arte.

Instalar el equipo

Bueno, comprendo que la instalación y el inicio de cualquier proyecto no es la parte más emocionante. Pero como ocurre con la mayoría de los proyectos, es un mal necesario. Sigamos estos pasos en esta etapa:

- **Planifiquemos con el sujeto.** Si el tema de dibujo es una persona, su horario de trabajo tiene que coincidir con el nuestro.
- **Ubiquemos un lugar cómodo y bien iluminado para instalar el tema de dibujo y los materiales de dibujo.** Asegurémonos de sentirnos cómodos antes de comenzar a dibujar, para después no tener que reorganizar todo.
- **Si la temática del dibujo se encuentra fuera de casa, revisemos lo que llevamos en el estudio portátil.** Yo enseño cómo preparar un estudio portátil en el capítulo 11.
- **Comencemos el proyecto de dibujo en un momento en que tengamos paz y tranquilidad y bastante tiempo disponible.** No hay nada más frustrante que encontrarse profundamente concentrado en un dibujo justo en el momento en que los niños llegan a almorzar.

Prender los motores creativos

Antes de poner el lápiz en movimiento, es preciso engranar el cerebro y resolver los detalles.

Organicemos nuestros objetos, u organicémonos nosotros mismos, de tal modo que observemos una composición agradable. (En el capítulo 10 trato el tema de la composición.) Si estamos trabajando con base en una foto, es preciso decidir si el dibujo va a ser más grande o más pequeño que el original.

Si pensamos usar una cuadrícula, es preciso decidir la proporción de la trama tanto para la foto como para la superficie del dibujo. Dibujemos la cuadrícula tanto sobre la foto como sobre la superficie donde haremos el dibujo y desarrollemos cuidadosamente la composición.

Hacer el boceto de la composición

Estudiemos nuestro modelo o tema. Observemos los contornos y las proporciones. Notemos cómo todas las partes de la escena interactúan entre sí.

Ahora miremos la hoja de papel y tratemos de imaginar ese tema sobre el papel. Dibujemos levemente (quizás haya que borrar más tarde) un mapa aproximado de las diferentes partes de la escena y sus mutuas relaciones.

Escojamos un punto focal y decidamos cómo darle énfasis en la composición (ver el capítulo 10 para más información sobre la composición). Por medio de líneas sencillas, se indican las formas básicas y los contornos de los objetos de la escena, en la proporción correcta. Hay otras maneras de definir la profundidad, ya sea sobreponiendo unas formas sobre otras o usando la perspectiva.

Planear la perspectiva

Nuestro boceto preliminar está terminado. Todo está donde debe estar y estamos contentos con la composición. Es el momento de enfocarse sobre un elemento verdaderamente importante, que puede ser definitivo para el dibujo: la perspectiva.

Miremos los objetos en la composición y decidamos cuáles podrían beneficiarse de la perspectiva geométrica, por ejemplo los edificios, una cerca, o los objetos en una naturaleza muerta. Escojamos un punto de vista para el espectador de nuestro dibujo y determinemos la posición de la línea de horizonte. (En el capítulo 9 trato sobre la perspectiva y cómo establecer la línea de horizonte.) Establezcamos los puntos de fuga y dibujemos los objetos de acuerdo con las reglas de la perspectiva.

Capítulo 23

Otros diez proyectos divertidos

En este capítulo

- Divertirse practicando
- Ejercitar la mente y trabajar con los materiales de dibujo

Es hora de alistar los materiales de dibujo. Las técnicas utilizadas en estos diez proyectos se tratan anteriormente en el libro. Aquí se incluyen diferentes temas, así como proyectos de distintos grados de dificultad.

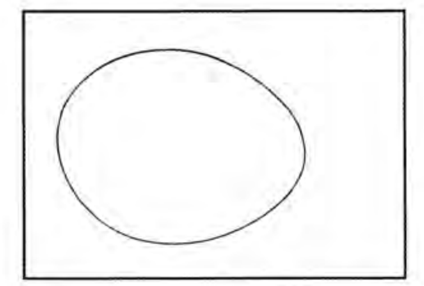


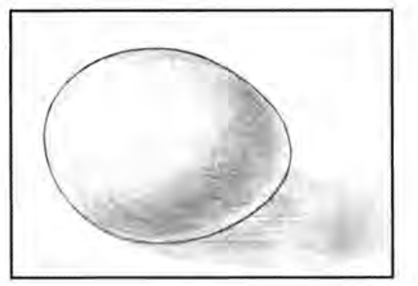
En estos proyectos, usar los lápices que se prefieran según su suavidad, para lograr los diferentes tonos de sombras.

El huevo de dragón

En este proyecto transformaremos un huevo sencillo de gallina en un maravilloso huevo moteado de dragón. Poner el cuaderno de bocetos en posición horizontal.

1. **Dibujar el contorno de un huevo ligeramente hacia la izquierda de la hoja de papel (ver el primero de los dos dibujos a continuación).**





En esta parte...

Es hora de ponernos cómodos, relajarnos y beber algo (*ginger ale*, desde luego), con buena compañía. ¡Shhhhhhhhh! Nadie debe saberlo, pero tengo un secreto que quisiera compartir. En realidad, tengo muchos secretos para compartir, así como cantidades de información artística adicional.

Incluso yo misma, que soy tan perfeccionista (tos y sonrisa), he cometido uno que otro error en ocasiones (quizás cientos de errores). Claro está que si en realidad nos encanta cometer errores, dañar nuestros dibujos por accidente o dejarlos arruinar (¡horror!), entonces no tendremos que considerar esta parte del libro.

Aquí comparto algunos de los incidentes más embarazosos que he vivido durante mi carrera artística, con la esperanza de que mis lectores puedan beneficiarse de estas experiencias. Ofrezco varias ideas para ahorrar tiempo, evitar frustraciones y expandir los horizontes artísticos. Incluso veremos cómo elaborar paso por paso una obra de arte de creación propia.

¡La cena ha terminado y es hora de jugar! Vamos a encontrarnos con un grupo de compañeros, entre ellos Harry, Riley, Sombra, Dodó y Dolly. Los diez proyectos adicionales y divertidos (de diversos niveles de habilidad) expandirán nuestras experiencias artísticas y nos abrirán el apetito para el dibujo aún más. También incluyo un capítulo que indica varias maneras de enriquecer nuestro nuevo amor, el arte del dibujo.

Capítulo 21

Diez recomendaciones, pistas y secretos

En este capítulo

- Sacar provecho de mis errores
- Lograrlo todo, desde planear una obra hasta firmarla al terminar

El viejo refrán reza: "Mejor prevenir que lamentar". Evitar tener accidentes, percances o desastres con nuestros dibujos es menos engorroso que tener que corregir el problema una vez ha ocurrido. Yo he aprendido muchas cosas a la brava, es decir, cometiendo errores. Claro está, algunos accidentes son inevitables en el proceso de adquirir nuevas habilidades, pero tengo la esperanza de que mis experiencias negativas puedan ser de ayuda.

En este capítulo doy sugerencias para evitar que los dibujos se dañen con el tiempo, así como para prevenir todo tipo de desastres y accidentes involuntarios. Igualmente, suministro cientos de consejos sobre diversos temas, incluyendo cómo se puede firmar una obra, cómo dibujar con cuadrícula, cómo usar eficazmente los borradores, cómo hacer dibujos simétricos, así como un método secreto para lograr texturas desconocidas.

Instalar las primeras defensas

Yo he echado a perder dibujos debido a errores tontos ¡que eran fácilmente evitables! Por fortuna, no he cometido el mismo error dos veces. No puedo garantizar que no cometeremos algunos errores de invención propia, pero escuchar mis consejos al menos ayudará a no repetir los errores que yo cometí.

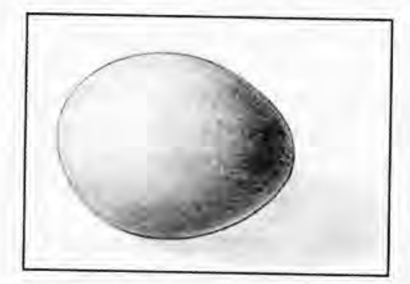
Hay que guardar los dibujos en un lugar seguro cuando hayamos terminado de trabajar. Las marcas rojas y blancas de crayola son

Dejar espacio para añadir más adelante la sombra debajo del huevo. La parte más ancha del huevo quedará a la izquierda.

2. **Sombrear la parte clara del huevo y de la sombra que se proyecta de éste con variaciones tonales de líneas paralelas (ver el segundo dibujo).**

   Nótese dónde se dibuja el brillo del huevo, que se deja del mismo blanco del papel. Usar sombras muy leves para la luz reflejada sobre el huevo.

3. **Sombrear las partes más oscuras del huevo con variaciones tonales y añadir unas cuantas manchas (ver el primero de los dos dibujos a continuación).**





Las manchas deben dibujarse más claras en las áreas claras y oscurecerse a medida que avanzan hacia la parte en sombra. Así completamos el huevo. Ahora veamos cómo dibujar la sombra que proyecta el huevo.

4. **Añadir los tonos claros de la sombra que se proyecta del huevo sobre la superficie debajo del mismo.**

   Este sombreado es más oscuro cerca del borde inferior del huevo.

5. **Oscurecer gradualmente el tono de la sombra a medida que se acerca al borde inferior del huevo (ver el segundo dibujo).**

   La luz reflejada sobre el borde inferior del huevo diferencia el huevo de la parte más oscura de la sombra.

Antes de que "Mono" se encontrara con las tijeras

Mi hijo Ben llegó del jardín infantil un buen día un poco molesto porque sus compañeros lo estaban llamando "Mono".

—Y ¿por qué? —pregunté yo.

—Porque mi pelo está muy largo —respondió.

Me divertí mucho haciendo este proyecto e imaginando cómo sería el pelo de Ben hoy en día si se lo hubiera dejado largo.

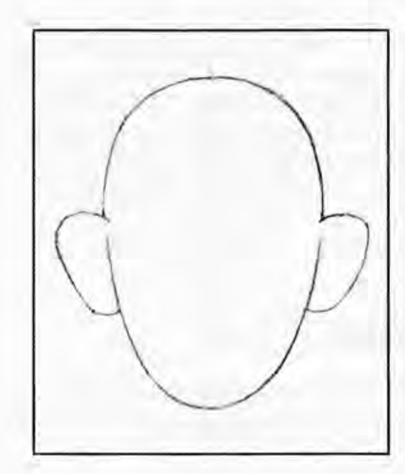
Referirse al capítulo 20 para ver otros cortes de pelo divertidos. Poner el cuaderno de dibujo en posición vertical para este proyecto.

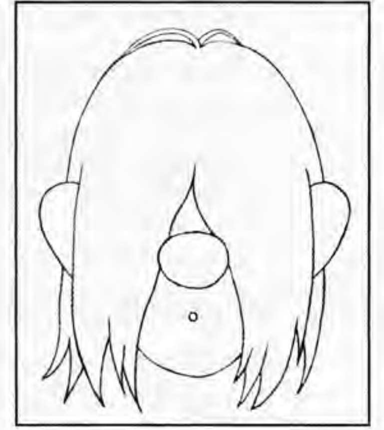
1. **Dibujar una figura ovalada con la parte más angosta hacia abajo y cerca del borde inferior del papel (ver el primero de los dos dibujos a continuación).**

   Nótese la línea tenue y vertical que divide la cabeza del muchacho (o la muchacha, si se prefiere hacer una mujer) por el centro. Esta línea sirve para dibujar la forma simétrica de la cara.

2. **Dibujar un par de orejas grandes.**

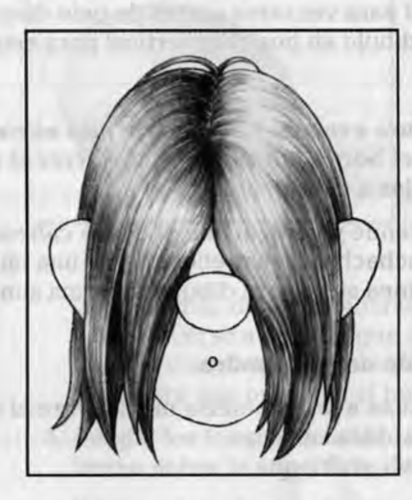
   Las orejas se sitúan a una distancia media entre el mentón y la parte superior de la cabeza.





3. **Dibujar el contorno de una forma circular que será la nariz (ver el segundo dibujo).**
4. **Agregar un circulito debajo de la nariz, que será la boca.**
5. **Usar el limpiatipos para aclarar el contorno del cráneo y los lados de la cabeza.**
6. **Dibujar el contorno del pelo.**

   Una vez agregado el pelo, la mitad superior de la cabeza se vuelve mucho más ancha y alta. Aunque algunas partes del pelo parecen estar detrás de las orejas, hay más pelo en frente cubriendo los ojos y la mayor parte de la cara.
7. **Dibujar la textura del pelo con variaciones tonales de líneas paralelas.**

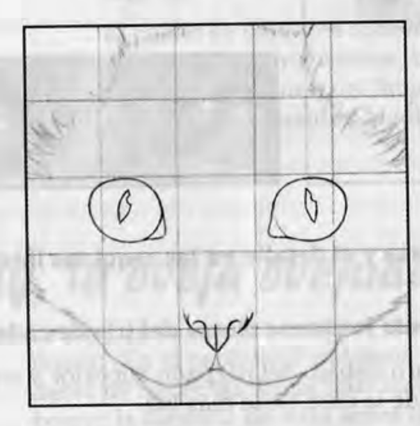


El sombreado en la parte superior del pelo se hace con líneas curvas que siguen el contorno del cráneo. A partir de la carrera en el pelo (en la parte superior de la cabeza), el sombreado comienza oscuro, se torna más claro y nuevamente se vuelve oscuro. El sombreado se ve claro en algunos lugares y oscuro en otros, lo cual crea la sensación de profundidad y hace ver que algunas partes del pelo están delante de otras.

Riley, el gran rebelde

Ésta es una caricatura de Riley, el gato de mi amiga Sherri Flemings. Como la luz proviene de la derecha, el sombreado es más claro hacia la izquierda.

1. **Dibujar una cuadrícula del tamaño que se quiera, de cinco cuadrados verticales y cinco cuadrados horizontales (ver el primero de los dos dibujos a continuación).**
2. **Dibujar levemente el contorno del pelo de la parte superior de la cabeza y de las mejillas y dibujar el mentón.**





3. **Dibujar el contorno de los ojos y las pupilas.**

   Las formas diminutas en las pupilas que asemejan una letra C serán los brillos de los ojos.
4. **Dibujar el contorno de la nariz y la boca.**

   Observar cuidadosamente las líneas individuales que componen la nariz. Nótese igualmente que la nariz es casi del mismo ancho que uno de los cuadrados.
5. **Borrar las líneas de la cuadrícula y dibujar de nuevo cualquier sección del boceto que se haya borrado (ver el segundo dibujo).**
6. **Sombrear con líneas cortas y paralelas el pelo de la oreja y de la mitad superior de la cabeza (a la izquierda).**
7. **Oscurecer un poco más algunas partes del pelo hasta lograr los tonos y la calidad de la textura que se buscan.**
8. **Dibujar el contorno del borde de los ojos.**
9. **Terminar de sombrear el pelo de la otra oreja, así como la parte superior de la cabeza (como se ve en el primero de los dos dibujos a continuación).**
10. **Sombrear el contorno de los ojos y las pupilas.**

    Acordarse de dejar en blanco el brillo de los ojos.





11. Agregar las sombras y el detalle en las esquinas interiores de los ojos.

12. Sombrear levemente los tonos claros del iris de cada ojo.

El iris es más oscuro debajo del párpado superior y en el lado derecho, donde la cara tiene más luz.

13. Dibujar más pelo del lado derecho de la cara y el cuello.





14. Sombrear las partes más oscuras del iris de cada ojo.

Dejar un área blanca para el brillo principal, así como un área más clara en el lado del iris opuesto al brillo.

15. Dibujar un círculo más oscuro por fuera de cada iris y agregar algunas líneas desde los bordes hasta el centro del iris.

Mantener las líneas más claras del lado opuesto al brillo principal.

16. Sombrear la nariz.

Dejar las áreas de la nariz con brillos en blanco para que ésta se vea brillante.

17. Dibujar el pelo del resto de la cara y el cuello y agregar los bigotes.

El cuello se sombrea más oscuro porque está en sombra debajo de la cara. Nótese, también, el sentido en que crece el pelo. Usar la punta del limpiatipos para "hacer surgir" o dar forma a unos cuantos bigotes, y, luego, definir levemente su contorno.

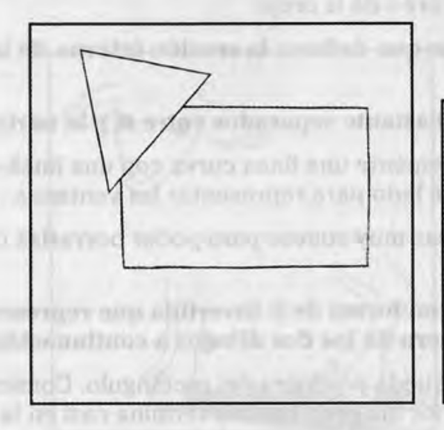
Dolly, la oveja ovejuda

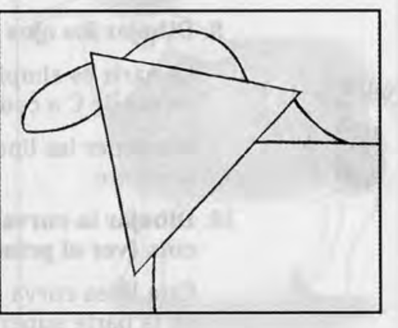
La caricatura de esta oveja se dibuja utilizando las tres familias de líneas. (En el capítulo 5 tratamos diferentes tipos de líneas.). Acordarse de hacer las líneas muy leves en un principio, pues habrá que borrar la mayoría de ellas antes de terminar. Primero, dibujar un cuadrado grande en el cuaderno de bocetos y, luego, seguir los pasos a continuación:

1. Dibujar un rectángulo grande (como en el primer dibujo del conjunto siguiente).

Dibujar el rectángulo más cerca del margen superior del papel que del inferior, con el fin de dejar espacio suficiente para las extremidades.

2. Dibujar el triángulo.

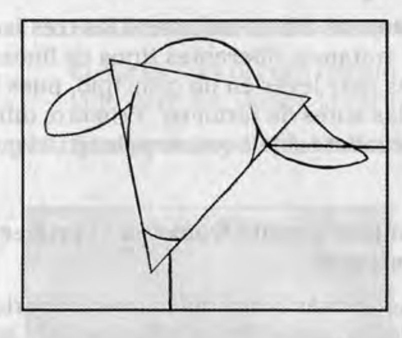
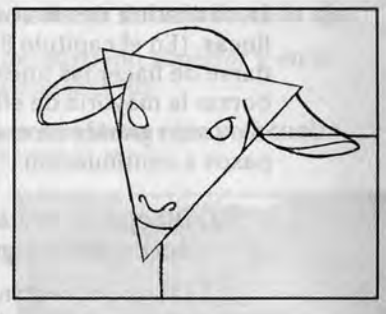




Nótese que el triángulo, que será la cabeza, se inclina ligeramente a la derecha y se traslapa con el rectángulo.

3. **Dibujar el medio-círculo colocado encima del triángulo, que será la parte superior de la cabeza (ver el segundo dibujo).**
4. **Dibujar la línea curva que une el triángulo con el rectángulo.**

   Ésta es una sección de una de las orejas.
5. **Dibujar el óvalo parcial sobre el lado izquierdo del triángulo para hacer la otra oreja.**
6. **Dibujar las líneas que se ven dentro del triángulo y que describen la forma de la cara (ver el primero de los dos dibujos a continuación).**

7. **Agregar la línea curva dentro del rectángulo grande.**

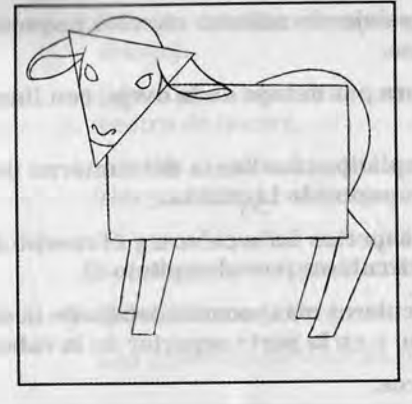
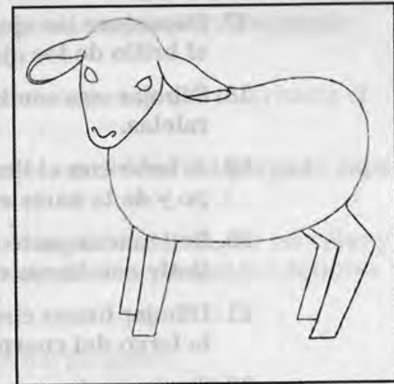
   La línea se curva por dentro del rectángulo. Con esta línea se completa el contorno de la oreja.
8. **Dibujar las líneas que definen la sección interna de las orejas.**
9. **Dibujar los ojos bastante separados entre sí y la nariz.**

   La nariz es simplemente una línea curva con una línea en forma de C a cada lado para representar las ventanas.



   Mantener las líneas muy suaves para poder borrarlas más adelante.
10. **Dibujar la curva en forma de C invertida que representa la cola (ver el primero de los dos dibujos a continuación).**

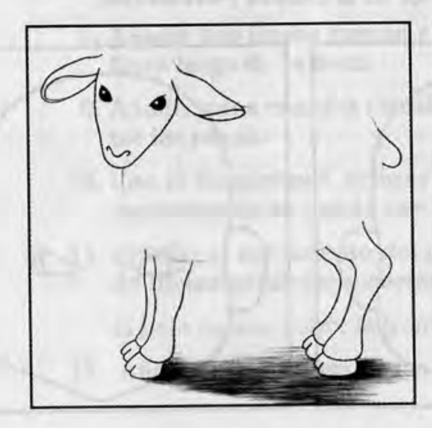
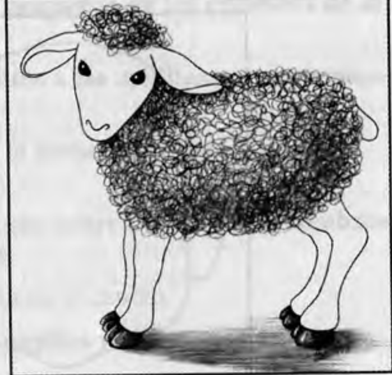
    Esta línea curva queda por fuera del rectángulo. Comienza en la parte superior del rectángulo y termina casi en la parte inferior, del lado derecho.

11. **Agregar las patas.**

    Observar el ángulo de la línea en la pata trasera.
12. **Dibujar tres líneas curvas para redondear las tres esquinas restantes del rectángulo (ver el segundo dibujo).**
13. **Borrar las líneas originales tanto del rectángulo como del triángulo.**
14. **Extender hacia arriba las líneas que delinean las patas, hasta que toquen el cuerpo.**

    Yo agrego dos líneas angulares, además, por dentro de las patas traseras. Acordarse de dibujar líneas suaves.
15. **Aclarar con el limpiatipos las líneas rectas de las patas, y luego redibujar cada pata con líneas curvas.**
16. **Dibujar los cuatro cascos y la cola.**

17. **Oscurecer los ojos dejando adentro círculos pequeños para el brillo de los ojos.**
18. **Dibujar una sombra por debajo de la oveja, con líneas paralelas.**
19. **Aclarar con el limpiatipos las líneas del contorno del cuerpo y de la parte superior de la cabeza.**
20. **Rellenar la parte superior de la cabeza y el cuerpo de Dolly con líneas circulares (ver el capítulo 8).**
21. **Dibujar líneas circulares más oscuras debajo de la cara, a lo largo del cuerpo y en la parte superior de la cabeza.**
22. **Sombrear los cascos.**

    Nótese que dejo en los cascos unas partes muy pequeñas blancas para darles brillo.

Julio, el malo

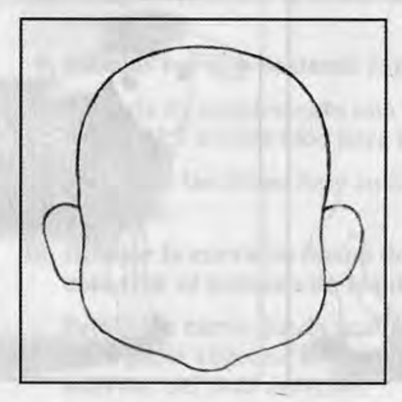
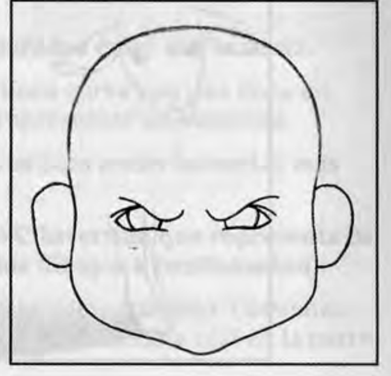
Siempre es divertido dibujar caricaturas. Usar un formato cuadrado para este diablito.

1. **Dibujar el contorno de la forma de la cabeza (ver el primero de los dos dibujos a continuación).**

   La cabeza es casi una forma rectangular, con las puntas redondeadas en la parte superior del cráneo, en los cachetes y en el mentón.

2. **Añadir las orejas.**

   Las orejas están un poco más abajo que el punto medio entre la parte superior de la cabeza y el mentón.

3. **Dibujar dos líneas curvas para las cejas (ver el segundo dibujo).**

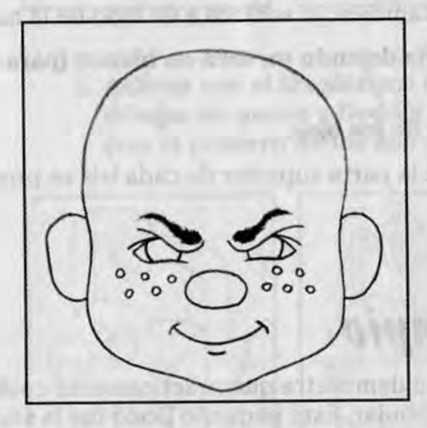
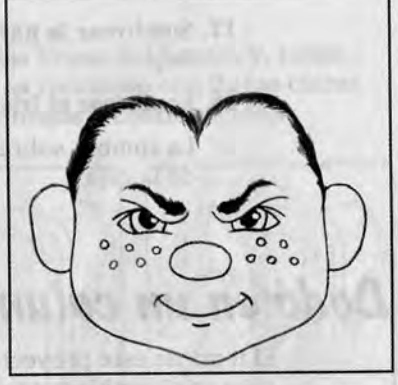
   Estas líneas se curvan hacia abajo y más que todo hacia el centro de la cara.

4. **Añadir el contorno de los ojos, el doblez del párpado superior y el iris de cada ojo.**

   La parte superior de cada iris queda cubierta por las cejas y la parte inferior queda cubierta por los párpados inferiores.

5. **Dibujar las cejas.**

   Las cejas siguen la forma de los párpados.

6. **Agregar una forma ovalada para la nariz.**
7. **Dibujar dos líneas para la boca, una larga y otra corta, que se curven hacia arriba y hacia atrás, donde se encuentran las orejas.**
8. **Añadir dos líneas curvas y pequeñas en los extremos de la línea larga de la boca.**
9. **Añadir unos cuantos circulitos a las mejillas para representar las pecas.**
10. **Con el limpiatipos, aclarar la línea del cráneo hasta que escasamente se pueda ver.**
11. **Dibujar el nacimiento del pelo sobre la frente con sombras de líneas paralelas y cortas.**

    El pelo se une sobre la frente en el centro.

12. **Añadir el contorno de las pupilas y el brillo de los ojos.**

13. **Oscurecer bastante las pupilas dejando en blanco el brillo y el iris de los ojos.**
14. **Dibujar el contorno de los mechones de pelo en forma de hoja, comenzando con los que están más cerca de la frente, adelante.**
15. **Sombrear el pelo con variaciones tonales de líneas paralelas, dejando algunas partes en blanco (para los brillos).**
16. **Sombrear la cara con líneas cruzadas.**

    La luz proviene de la derecha, de modo que el sombreado será más claro en este lado. El espacio entre los ojos y el área sobre los párpados superiores, debajo las cejas, es oscuro. Nótese, también, la sombra a un lado de la nariz.
17. **Sombrear la nariz dejando un área en blanco (para el brillo).**
18. **Sombrear el iris de los ojos.**

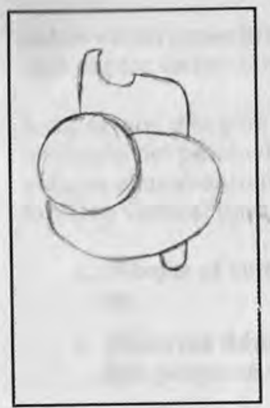
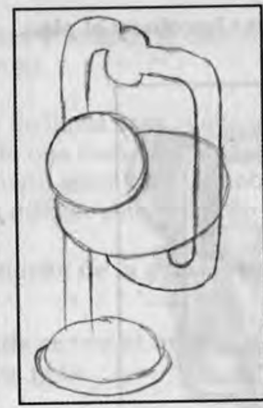
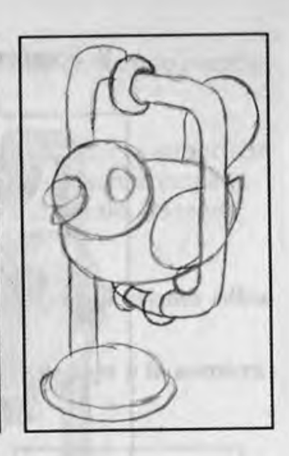
    La sombra sobre la parte superior de cada iris se proyecta de la ceja.

Dodó en un columpio

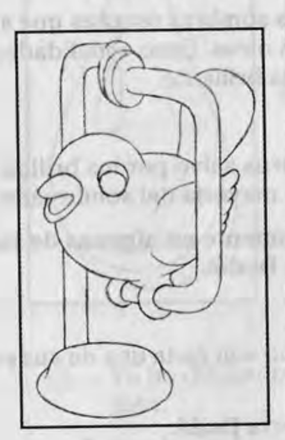
El tema de este proyecto demuestra que prácticamente cualquier cosa es divertida para dibujar. Este pequeño Dodó fue la sorpresa de un paquete de dulces. Usar los lápices que se prefieran y poner el cuaderno de dibujo en posición vertical. El formato ideal para este dibujo es aproximadamente de 18 × 28 centímetros.

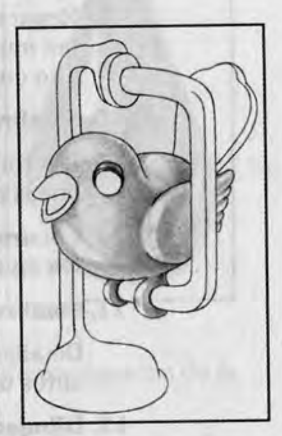
1. **Dibujar un círculo para la cabeza y un óvalo para el cuerpo (ver el primero de los dos dibujos a continuación).**

   Dibujar las líneas suavemente para poder borrarlas más adelante.
2. **Dibujar las dos partes de espacio negativo, una grande encima del cuerpo de Dodó y otra pequeña abajo.**
3. **Dibujar el resto del columpio (como se indica en el segundo dibujo).**
4. **Añadir el pico, los ojos, las alas, la cola y los pies (ver el tercer dibujo).**

5. **Aclarar con el limpiatipos las líneas del boceto y, luego, dibujar de nuevo a Dodó y su columpio con líneas claras (ver el primero de los dos dibujos a continuación).**



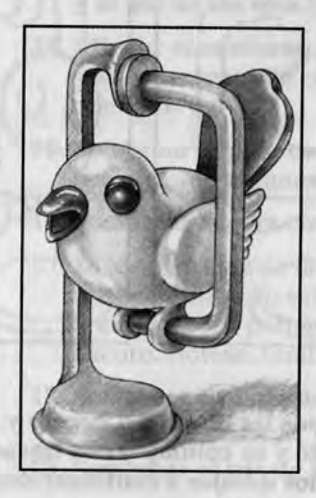


6. **Añadir líneas a las partes verticales del columpio de Dodó, así como a su cola.**

   Obsérvese cómo el eje vertical del columpio empata con la base circular. Notar, igualmente, cómo las líneas nuevas dan la sensación de tres dimensiones.
7. **Comenzar a sombrear levemente el cuerpo, la cabeza, las alas y los pies (ver el tercer dibujo).**

   Las partes blancas serán los brillos.

8. **Sombrear los ojos y el pico.**



Reparar en los brillos y en las sombras oscuras que se dibujan muy cerca los unos de las otras. Estas tonalidades de alto contraste dan una textura brillante.

9. **Sombrear la cola.**

Los tonos de la cola son oscuros salvo por los brillos. Yo uso líneas cruzadas para hacer la mayoría del sombreado.

10. **Oscurecer las sombras ligeramente en algunas de las partes en sombra del cuerpo de Dodó.**
11. **Sombrear el columpio.**

Detallar cuidadosamente cómo son cada una de sus partes, antes de dibujar.

12. **Dibujar la sombra que proyecta Dodó.**

Una gota de agua

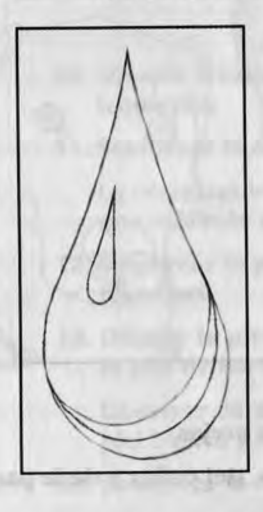
¿Cómo se puede lograr que una gota de agua caiga sobre un papel sin que éste se moje? ¡Es sólo cuestión de dibujarla!



Existen varios factores que influyen en la manera como damos forma y sombreamos una gota de agua posada sobre una superficie: la textura y el color de la gota de agua, la inclinación de la superficie sobre la cual descansa, la luz, el ángulo en que se mira la gota y la velocidad a la que cae. Experimentemos regando un poco de agua sobre varias superficies y veamos la cantidad de gotas que podríamos captar en un dibujo.

Imaginemos una gota de lluvia caer suavemente sobre la superficie inclinada del pétalo de una rosa blanca. Aquí representaremos la gota en el momento justo antes de caer sobre el pétalo. Usar un formato vertical para dibujar esta pequeña gota.

1. **Dibujar el contorno de la gota de agua (ver el primer dibujo).**
2. **Observar dónde se ven el brillo, la luz reflejo y la sombra que proyecta la gota.**





Yo he dibujado mi mapa en la parte inferior derecha de la gota.

3. **Sombrear los tonos claros y medios con líneas cruzadas (ver el segundo dibujo).**

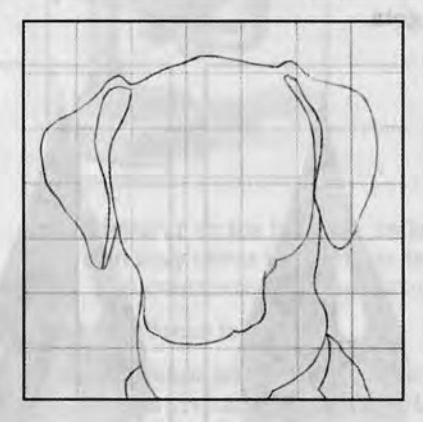
El sombreado es claro en la parte superior de la gota, se oscurece en el medio y luego se aclara de nuevo. La sombra a lo largo del borde inferior de la gota se debe a la luz que se refleja de la superficie.

4. **Oscurecer aun más las partes en sombra y rellenar la sombra que proyecta la gota.**

Shadow, el dálmata

Shadow es el perro de mi hija Heidi. Como la luz proviene de la derecha, el lado derecho es ligeramente más claro que el izquierdo.

1. **Dibujar una cuadrícula del tamaño que se quiera, de siete cuadrados verticales y siete horizontales (ver el primero de los dos dibujos a continuación).**
2. **Dibujar suavemente el contorno de la cabeza, las orejas y el hocico.**




3. **Dibujar la parte interna de las orejas.**
4. **Dibujar el contorno del cuello, del collar y de la parte del lomo que se alcanza a ver.**
5. **Dibujar el contorno de los ojos y del iris de cada ojo (ver el segundo dibujo).**
6. **Dibujar los círculos pequeños que serán los brillos de los ojos.**
7. **Dibujar el círculo parcial que define la pupila de los ojos.**
8. **Añadir la nariz, la boca y los detalles del collar.**

   Constatar que todo se haya dibujado en el lugar correcto. Borrar las líneas de la cuadrícula y redibujar las líneas del boceto que pudieran haberse borrado accidentalmente.
9. **Sombrear la parte izquierda del fondo con líneas paralelas (ver primero de los dos dibujos a continuación).**




10. **Dibujar levemente el contorno de las manchas de la oreja izquierda.**
11. **Sombrear la oreja.**

    La oreja izquierda será más oscura que la derecha, puesto que está más lejos de la fuente de luz.
12. **Sombrear la parte superior de la cabeza, y añadir algunas manchas.**
13. **Dibujar la piel alrededor de los ojos, la que separa los ojos, la piel de las mejillas y la que está junto a la nariz.**

    Observar detalladamente en qué sentido crece el pelo. La piel blanca y las manchas son más claras del lado derecho.
14. **Sombrear la otra oreja (ver el segundo dibujo).**

    Obsérvese cómo se ha sombreado la oreja en la derecha. Nótese que las áreas más oscuras dan la sensación de que la oreja estuviera doblada.
15. **Oscurecer el iris, dejando un área blanca para el brillo principal y otra área clara en el lado del iris opuesto al brillo.**

    El iris de cada ojo es más oscuro debajo del párpado superior y en el lado donde se encuentra el brillo.
16. **Sombrear las partes oscuras de la pupila.**
17. **Sombrear la parte blanca de los ojos debajo del párpado superior.**
18. **Dibujar la piel en el resto de la cara.**
19. **Añadir el sombreado de la nariz.**



20. Dibujar muchas manchas para representar la textura de la nariz.
21. Dibujar la piel alrededor de la boca y el mentón.
22. Dibujar la piel blanca en el sector izquierdo del cuello, debajo del mentón, observando cuidadosamente en qué sentido crece el pelo.
23. Terminar el sombreado de la boca y el mentón.
24. Terminar de oscurecer el fondo en el lado derecho del dibujo.
25. Dibujar la piel en la parte central del cuello, observando cuidadosamente en qué sentido se curva el pelo.
26. Dibujar la piel en el lado derecho del cuello y en la parte que se ve del lomo.
27. Sombrear el collar.

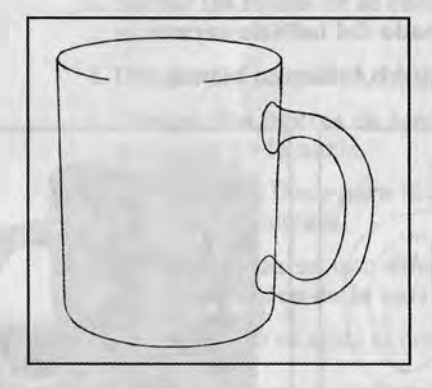
La taza de café

Esta taza es un buen ejercicio para dibujar un objeto brillante. Dibujar las líneas claras al principio, en caso de que haya necesidad de borrar. Poner el cuaderno en posición horizontal.



Muchas de las instrucciones siguientes se centran sobre la cara y no sobre las variaciones tonales de la taza. En el capítulo 7 vemos cómo dibujar paso a paso una taza sencilla. Referirse a ese proyecto si se necesita obtener más información sobre cómo dibujar el contorno básico y las sombras de la taza.

1. Dibujar un óvalo en la parte superior izquierda del papel.
2. Dibujar una línea recta vertical a cada lado del óvalo para hacer los lados (ver el primero de los dos dibujos a continuación).
3. Agregar una línea curva en la parte inferior para completar la "U".





4. Dibujar las dos terminaciones del asa en el interior del lado derecho del taza.
5. Dibujar dos letras "C" invertidas para hacer el asa.
6. Dibujar un óvalo más pequeño dentro del otro borde de la taza.
7. Dibujar dos óvalos grandes para los ojos. Éstos están más juntos en el extremo inferior que en el extremo superior.
8. Dibujar dos líneas curvas por el centro de cada óvalo para diferenciar los párpados del resto del ojo.
9. Dibujar los ojos, dejando redondeles pequeños en blanco para los brillos.
10. Dibujar el contorno de la nariz ligeramente por fuera del borde de la taza y, luego, borrar la línea dentro de la nariz.
11. Dibujar la boca.
12. Identificar dónde se ven y dibujar el contorno de los brillos, las sombras y la luz que se refleja sobre la nariz.

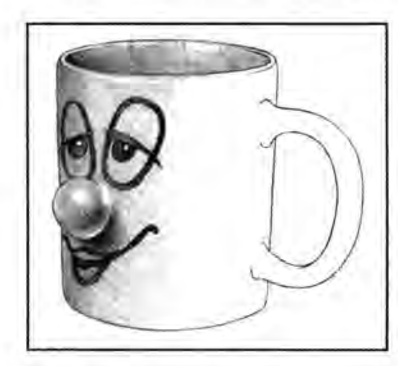
Como la luz en este dibujo proviene del lado izquierdo, el sombreado será más oscuro del lado derecho. Sombrear los tonos claros primero y, luego, oscurecer gradualmente las sombras de líneas cruzadas hasta llegar a los tonos más oscuros.

Para que la taza se vea brillante es preciso dejar los brillos en blanco. Además de los brillos de la nariz, no olvidar los brillos sobre el borde de la boca de la taza y el asa.

13. **Sombrear la nariz (ver el primero de los dos dibujos a continuación).**

14. **Añadir el sombreado del lado de la cara.**

    Acordarse de dejar los brillos en blanco.





15. **Terminar de sombrear la taza (ver el dibujo final).**

16. **Oscurecer la sombra que proyecta la taza.**

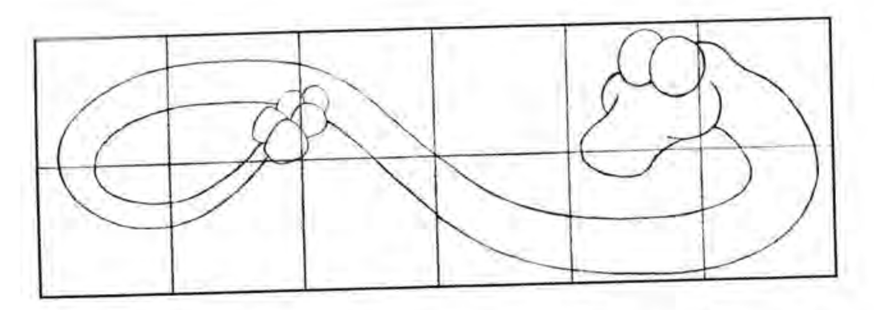
    Las áreas en sombra más cercanas a la taza son muy oscuras. Aclarar la sombra gradualmente a medida que se aleja de la taza.

Maizina, la cascabel con barriga de maíz

Ahora dibujaremos paso por paso la caricatura de una culebra encantadora.

1. **Dibujar una cuadrícula de seis cuadrados de longitud y dos de altura. Los cuadrados se pueden numerar, si se desea.**

2. **Dibujar en cada cuadrado lo que se ve en el dibujo a continuación.**



3. **Borrar las líneas de la cuadrícula y repintar las líneas con mayor precisión.**

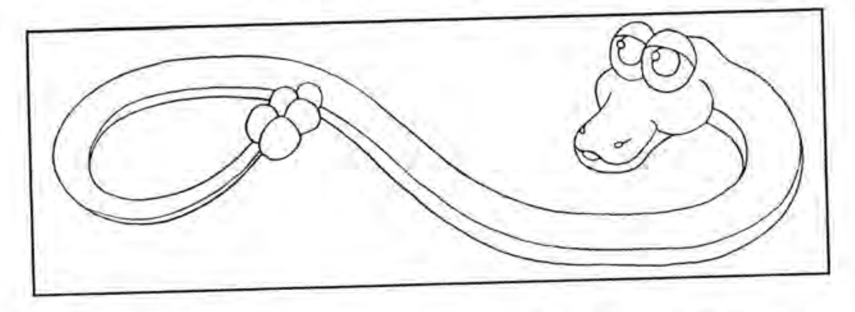
4. **Dibujar los párpados, las pupilas y los brillos.**

5. **Dibujar dos figuras en forma de comas para representar las ventanas de la nariz.**

6. **Agregar una línea para la boca con un pequeño óvalo para indicar la apertura.**

7. **Dibujar las líneas que diferencian la parte superior del cuerpo del área de la barriga.**

    Nótese cómo se afina el cuerpo llegando a la cola.



Ahora tenemos una caricatura simple de Maizina. Si se quiere dar forma con las sombras, entonces continuar con las siguientes instrucciones.

8. **Obsérvense las líneas verticales cortas que separan las secciones pequeñas de la barriga. Dibujar estas líneas antes de agregar las sombras.**

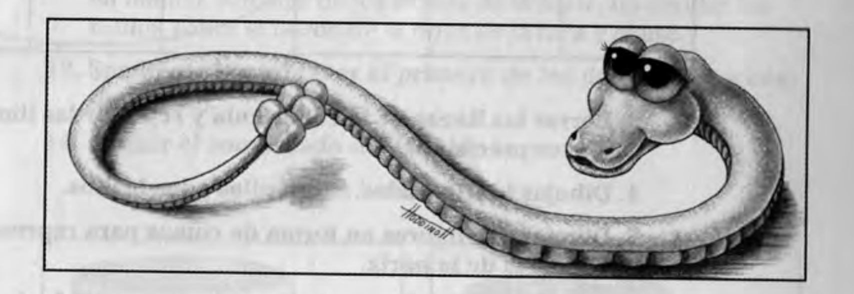
9. **Sombrear los ojos y la cara con líneas cruzadas (la fuente de luz proviene del lado izquierdo).**

10. **Sombrear el cuerpo.**

Reparar en los puntitos brillantes que he dejado en blanco por todo el cuerpo.

11. **Dibujar la sombra que se ve debajo de Maizina.**

Debido a la posición de la serpiente, se tiene la sensación de que la punta de su cola está levantada.



Capítulo 24

Diez píldoras de información artística

En este capítulo

- Apreciar diferentes estilos de dibujo
- Desarrollar la individualidad creativa
- Expandir el viaje artístico en nuevas direcciones

Hace muchos años visité una galería de arte de propiedad de un amigo. Me dio mucho gusto ver las diversas obras de arte y las reproducciones que allí se exhibían. Una obra abstracta y primitiva me llamó la atención. Le susurré a mi amigo: "Eso parece haber sido dibujado por un mico". Mi amigo levantó las cejas, puso los ojos en blanco e hizo un movimiento de desdén con el mentón: "Mi querida", respondió, "ése es un Picasso".

Esa pequeña experiencia vergonzosa fue el detonante que me motivó a familiarizarme más con la historia del arte, sus técnicas, sus estilos y sus artistas. En este capítulo comparto algunas piezas de una diversa colección de información que he recogido a lo largo de mi carrera artística.

Aproximarse a la apreciación artística

A veces uno oye en los medios de comunicación cómo se alaban manchas de pintura colocadas al azar sobre un lienzo, como si fueran grandes obras de arte. Quienes piensen como yo, lucharán por entender estas obras de arte. A menudo uno se queda rascándose la cabeza, divertido, y a la vez confundido. Los críticos nos animan a creer que estas obras de arte son el resultado de un talento extraordinario. Con razón que tanta gente cree que el talento mismo es algo mágico, esquivo ¡y fuera del alcance de los simples

mortales! Sin embargo, aun las obras raras y las chifladuras sirven para sacarnos una sonrisa.



En años recientes el arte se ha vuelto muy accesible gracias a las galerías, los libros de arte e Internet. Uno puede, observando cuidadosamente los dibujos de otros artistas, recoger información invaluable que se puede aplicar a los propios dibujos. Dediquemos tiempo a examinar y apreciar una gama diversa de arte y de artistas.

Siempre habrá artistas que prefieren escandalizar para lograr reconocimiento. Pero el público en general suele aceptar los artistas cuya obra representativa, impresionista o abstracta, demuestra una fuerte habilidad técnica.

Como artista, usted tiene que ser honesto consigo mismo y confiar en sus instintos, su personalidad, sus gustos y disgustos. Dentro de un clima de respeto mutuo, todas las ideas artísticas pueden coexistir pacíficamente.

Sentirse como un extraterrestre en una galería de arte

Cuando comencé a explorar galerías de arte me sentí como un extraterrestre en un mundo extraño y desconocido. Pero pronto me di cuenta del beneficio que me producía estudiar las obras de otros artistas, no solamente sus cuadros, cosa que me reconfortó. No tardé mucho en sentirme a gusto y en poder disfrutar del arte.



Es bueno que nos mantengamos al tanto de las exhibiciones de arte que se organizan, por medio de los periódicos y otro tipo de publicaciones, y que tratemos de asistir a cuantas podamos. Cuando uno asiste a las inauguraciones suele encontrarse con los artistas locales y tiene la oportunidad de hablar con ellos.

Mantengamos la mente abierta y disfrutemos de la diversidad de conceptos creativos que los artistas contemporáneos están explorando. Inicialmente, cuando uno escucha un grupo de artistas y críticos hablar de arte, puede pensar que están hablando en un idioma extranjero. No hay que dejarse intimidar. Yo todavía encuentro este lenguaje artístico, a veces, un poco confuso. Pero he aprendido tanto participando silenciosamente en las conversaciones como observando arte maravilloso.

Investigar los estilos históricos del dibujo

INFORMACIÓN TÉCNICA

Algunas de las etiquetas tradicionales que se les fijan a los estilos históricos del dibujo incluyen:

- **Abstracto (a veces se le llama expresionismo o arte no representativo):** Se concentra en formas y valores. La apreciación del arte abstracto a veces requiere conocimiento y paciencia porque puede que no haya ningún objeto reconocible.
- **Impresionismo:** El impresionismo tiende a ser una impresión de un objeto en lugar de ser una ilustración de su aspecto natural. Los dibujos impresionistas a menudo son audaces y vibrantes, con poco detalle.
- **Realismo (también conocido como arte representativo):** Es el estilo de dibujo que la mayoría de la gente comprende. El sujeto de dibujo siempre está dibujado (o representado) como realmente es, no como el artista se lo imagina.
- **Fotorrealismo:** Éste es un estilo en que los dibujos parecen más fotografías que dibujos. Los fotorrealistas prefieren trabajar a partir de fotos, no a partir de la realidad o la imaginación. A menudo usan cuadrículas o proyectores para establecer las proporciones precisas de sus dibujos.
- **Surrealismo:** El surrealismo ocurre cuando un tema realista es sometido a la influencia de la imaginación del artista. Los objetos generalmente son reconocibles pero son transformados por imágenes creativas. Algunos artistas creen que sus imágenes surgen del subconsciente y tienen origen en experiencias emocionales.

Desarrollar un estilo propio de dibujo

Algunas personas tratan de encajar todo el arte en pequeñas categorías claramente catalogadas. Yo prefiero no restringirme o limitarme por etiquetas y no les pongo mucha atención a los estilos y las tendencias del mundo artístico actual.

Como ocurre con la ropa, los estilos artísticos suelen obedecer a gustos que van y vienen como las modas. Yo simplemente dibujo lo que quiero y de la manera que me gusta, tratando de ser honesta conmigo misma. Mi estilo de dibujo, que está en constante desarrollo, es único para mí.



Cada persona es un ser único, con gustos particulares. Debemos hacer una exploración introspectiva para comprender nuestras preferencias y características artísticas. El estilo artístico emerge con base en:

- ✔ Los temas que más nos agradan y nos gusta dibujar.
- ✔ La manera única en que cada cual ve su entorno.
- ✔ Los estilos de dibujo que uno prefiere.
- ✔ Las técnicas de dibujo que nos gustan y los medios que usamos.
- ✔ La aceptación del reto de desviarse de la norma y mantenerse fiel a uno mismo.
- ✔ Las necesidades personales de comunicarse a través del propio arte.
- ✔ El compendio personal de vivencias, experiencias y valores.



Nuestro estilo continuará evolucionando y cambiando mientras sigamos dibujando. Conviene conservar nuestro cuaderno de dibujo y algunos de los primeros trabajos que hagamos. El hecho de reflexionar sobre el viaje personal de cada cual como artista es una inspiración y una reafirmación personal.

Escoger el medio artístico favorito

Mantengamos la mente abierta y experimentemos con varias técnicas de dibujo. Con el paso del tiempo los medios favoritos de cada se darán a conocer. Aquí doy alguna información sobre mis favoritos.

- ✔ **Grafito:** El grafito (que a veces se conoce como lápiz de plomo) viene en varias graduaciones y se presta para todos los estilos de dibujo. Se ha utilizado durante siglos y a lo largo del tiempo ha pasado con creces el examen de permanencia.
- ✔ **Carboncillo:** Este medio es maravilloso para hacer bocetos y produce negros profundos e intensos. Es un poco sucio, fácil de borronear y ligeramente abrasivo (no es tan suave como el grafito).

  Exige un poquito más de trabajo mantener el dibujo limpio. El carboncillo se funde bellamente y, debido a su contextura suave, es fácil de borrar.

- ✔ **Conté:** Aunque comparte muchas de las características del carboncillo, el conté (también conocido como crayón conté) se encuentra en una gran variedad de tonalidades "tierra" que son una maravilla para elaborar retratos o figura humana. Un juego básico de conté incluye negro, varios grises, sepias (cafés) y blanco.
- ✔ **Pastel de tiza:** Los pasteles vienen en una gama infinita de colores. Éstos se pueden trabajar por capas y mezclar de manera parecida a como se trabaja el óleo, para producir composiciones cargadas de luz y color, como en el óleo.
- ✔ **Lápices de color:** Los lápices de color (también conocidos como lápices crayones de color o simplemente crayones) han existido hace más de 75 años. En los últimos decenios, pintar con lápices de color se ha vuelto una técnica muy respetable.

  Hay una inmensa variedad de colores disponibles y pueden adquirirse individualmente o en juegos. Los colores pueden mezclarse en seco al dibujar con uno encima de otro. Los lápices de color no se borronean muy fácilmente y son muy limpios para trabajar, pero no funden bien y son difíciles de borrar.
- ✔ **Tinta:** Hoy en día las tintas vienen en una amplia gama de colores y se pueden aplicar al papel con varios instrumentos, incluyendo pinceles y plumas. Las plumillas desechables y los marcadores se han vuelto populares en años recientes y son muy cómodos para usar. Una película delgada de tinta da un fondo abstracto bello para un dibujo.

Muchos artistas usan los dedos para fundir los medios suaves como el carboncillo, el conté y el pastel. Esto está perfectamente bien si estamos practicando o trabajando en bocetos de poca importancia. Sin embargo, si terminamos enamorándonos de nuestro dibujo y lo queremos conservar, los aceites de la piel pueden deteriorarlo.



Para proteger los dibujos del deterioro se recomienda fundir con toallitas de papel.

Participar en clases y talleres de arte



Uno siempre se puede beneficiar de las clases de dibujo y los talleres. No solamente se encontrará con otras personas que también quieren mejorar sus habilidades, sino que además se expondrá a diferentes técnicas de dibujo y estilos. Si podemos asistir a clases de modelo, tendremos el gran beneficio de dibujar el modelo vivo.

En la medida que se descubren los recursos de arte locales, uno va conociendo otros artistas y tiene la oportunidad de involucrarse con diversas agrupaciones. Muchos grupos organizan talleres increíbles donde enseñan artistas prominentes, y la camaradería y el goce valen la pena. Conviene investigar las posibilidades educativas de nuestra comunidad.



Internet es una fuente vasta para encontrar lecciones de dibujo. Yo tengo clases de arte gratis disponibles en mi página web en www.fineartEducation.com, y desde mi página se puede explorar también una larga lista de otros artistas que dan lecciones por Internet.

Conviene tomarse el tiempo necesario para investigar y participar en algunos de los maravillosos grupos de dibujo donde artistas internacionales comparten sugerencias, se critican el trabajo mutuamente y discuten sobre técnicas y recursos artísticos.

Trabajar del vivo y de fotos

Que decidamos dibujar solamente del modelo vivo, o sólo de fotos, o de la imaginación, o de una combinación de estas opciones, es cuestión de preferencia personal.

No nos dejemos influenciar por quienes dicen que dibujar de fotos está mal. Sin embargo, los infinitos beneficios de usar el objeto tridimensional verdadero no tienen punto de comparación.

Poner los dibujos propios en Internet

CONSEJO

Quizás queramos compartir nuestras nuevas habilidades artísticas con los amigos y la familia. Cualquiera puede tener una página web gratis y ni siquiera necesita saber cómo construirla.

Basta escribir "free personal web pages" en cualquier motor de búsqueda y escoger un hogar para nuestro sitio web. La mayoría de estos recursos ofrecen instrucciones fáciles de seguir para montar la página y publicarla en Internet.

Responder diez preguntas de derechos de autor

Todos los artistas tienen que entender y respetar las leyes de derechos de autor que atañen al arte. La manera más fácil para explicar los derechos de autor es responder las diez preguntas que con más frecuencia me formulan.

- **¿Qué son los derechos de autor (copyright)?** Es una forma de protección que le garantiza al artista los derechos exclusivos para vender, reproducir o exhibir sus dibujos originales. Exclusivo se refiere al artista que creó la obra. Él o ella es el dueño de los derechos de autor.
- **¿Qué es una obra de arte original?** Una obra de arte original es aquélla que el artista crea completamente desde su concepción hasta el dibujo final. Ningún aspecto de la obra es derivada de otra idea o imagen que posea derechos de autor.
- **¿Cuándo una obra de arte no es original?** Una obra no es original cuando ha sido copiada de una idea o imagen que ya tiene derechos de autor. Éstas incluyen la mayoría de los personajes caricaturescos, las obras de otros artistas, imágenes en libros o Internet, o fotografías tomadas por alguien diferente del artista (a menos que tengamos el permiso del fotógrafo).
- **¿Qué puede obtener derechos de autor?** Cualquier cosa que podamos tocar, ver u oír puede ser cobijada con derechos de autor.
- **¿Puedo dibujar de imágenes con derechos de autor?** Podemos dibujar de una imagen protegida si hemos obtenido el permiso de la persona que posee el derecho de autor. En la mayoría de los casos, los derechos le pertenecen a quien concibió y físicamente creó la obra original.
- **¿Puedo dibujar de las ilustraciones de este libro?** Yo soy dueña de los derechos para las ilustraciones de este libro. Otorgo mi permiso de dibujar de cualquiera de estos dibujos. No obstante, nadie puede reclamar derechos de autor sobre un dibujo basado en la creación de otro artista; esto sería considerado un plagio.
- **¿Cómo puedo solicitar derechos de autor para una obra original?** Para quienes vivan en un país que haya firmado la convención de Berna para la protección de la propiedad literaria y artística, es sencillo solicitar derechos de autor. Desde el

momento en que una obra queda terminada uno es automáticamente dueño de los derechos.

- **¿Hay alguna manera de comprobar que yo soy el dueño de los derechos de autor?** Uno sólo necesita comprobar que creó la obra antes que los demás.

  Un viejo método para comprobar que uno es dueño de una obra de arte es simplemente mandarse uno mismo por correo una copia. Cuando la recibamos, no la abramos ni rompamos el sello. Basta archivarla con el título de la obra y la fecha en que fue terminada. La marca postal en el sobre es prueba de la fecha en que fue enviada, así que es obvio que la obra se terminó antes de esa fecha.
- **¿Le puedo poner el símbolo (c) a mi arte original?** El creador de la obra tiene este derecho, a menos que la obra haya sido copiada y esa persona no sea el verdadero creador.
- **¿Cómo uso el símbolo (c) de derechos de autor?** Una declaración de derechos de autor necesita tres cosas: el símbolo mismo, la fecha en que la obra fue creada y el nombre del artista. Un ejemplo es: Copyright © 19 de diciembre de 2003, Brenda Hoddinott.

Las leyes de derechos de autor dependen muchas veces de dónde vive uno. Quienes tengan preguntas concernientes a los derechos de autor pueden contactar en su localidad a un abogado familiarizado con las leyes de esa región.

Pasar del dibujo a la pintura

CONSEJO

Quienes estén pensando en pintar, antes de lanzarse a la pintura deben dedicarle un par de años al dibujo, hasta que hayan desarrollado sus habilidades.

Comprender cómo implementar una gama amplia de valores en la pintura es mucho más importante que los colores que vaya a usar. Al fin y al cabo, la pintura es simplemente dibujar con pintura.

Prender la chispa de la creatividad

RECUERDE

Cuando se acumulan sólidas habilidades técnicas se detona la chispa creativa que duerme en nuestro interior.

Poseemos la libertad de dibujar lo que queramos a partir del momento en que hemos sido liberados de las cadenas creadas por la falta de conocimientos. Uno ve objetos más allá de la realidad y adquiere la habilidad para dibujar imágenes sutiles y subliminales dentro de los dibujos. Se siente capaz de crear o de exagerar un estado de ánimo específico. Estas habilidades se vuelven las alas que nos permiten volar por los recintos infinitos de la mente.

Relajar los ojos

Cuando nos concentramos de verdad en un dibujo, a veces podemos llegar a ignorar nuestra situación física al punto de que nos duele la cabeza por forzar tanto los ojos.

Los siguientes consejos nos pueden ayudar a relajar los ojos y, así, poder continuar dibujando:

- Sentarse cómodamente en el asiento. O levantarse y estirarse varias veces.
- Frotar las manos rápidamente hasta que las palmas se sientan calientes.
- Cerrar con suavidad los ojos.
- Palpar cada ojo suavemente con la palma de la mano. Dejar descansar los dedos sobre la frente y el dedo gordo sobre las mejillas. Relajar el cuerpo y permanecer en esta posición por lo menos dos minutos.

Montar un estudio de artista

Quienes tengan el espacio adecuado en la casa pueden gozar montando un pequeño estudio que responda a sus necesidades personales.

Mi estudio es la pieza favorita en mi casa. Tiene todo lo que necesito para trabajar, relajarme y hacer arte. Está localizada en la planta baja de mi casa, alejada de la familia bulliciosa y de las distracciones de la vida cotidiana. Algunos elementos para tener en cuenta incluyen:

- Una pared especial en la que podamos colgar y disfrutar de nuestros dibujos.

- ✔ Un lugar para guardar dibujos, materiales de arte y portafolios.
- ✔ Una mesa de trabajo para cortar los papeles de dibujo y para trabajar en proyectos grandes.
- ✔ Una mesa de dibujo ajustable, con lámparas flexibles.
- ✔ Una silla cómoda en la que podemos sentarnos a leer e investigar los proyectos de dibujo.
- ✔ Un archivador en el que podamos guardar los materiales de referencia.
- ✔ Una repisa para guardar los libros de arte.
- ✔ Una computadora con impresora y escáner.
- ✔ Una cámara digital y materiales de fotografía.

Y, finalmente, lo más importante de todo, ¡UNO MISMO! El dibujo es un viaje, no un destino.

El día en que estemos totalmente felices con nuestros dibujos, ese día podremos empacar nuestro equipo y desistir de seguir dibujando. Aprender a dibujar es una búsqueda infinita.

Índice

• A •

• B •

• C •

• D •

• E •

• F •

• R •

• S •